LE PROJET V.A.R.G.A.

Par …

An 2091 : Les Américains construisent le Varga, une machine leur permettant de voyager au travers des dimensions. L'expédition ne revint jamais et le projet fut abandonné à cause de la guerre imminente.

An 5297 : Les Granbretons venant de s'emparer de la Loreine se massent à la frontière du Lyonois. Et comme si ce n'était pas assez, les mutants du Juras se rebellent et attaquent tous les campements forestiers. Une équipe d'aventuriers, constituée des PJs, est envoyée afin de trouver qui a forcé ou convaincu les mutants à tout détruire. Ils doivent aussi, si possible, anéantir l'instigateur de ces attaques. Qui a amené les mutants à se rebeller d'une telle façon ? Les Granbretons ? Un mutant d'une race supérieure ? A moins que ce ne soit autre chose... Y aurait-il un rapport avec le Varga ?

Introduction

Dans cette campagne, les aventuriers partis régler des troubles dans le Juras (Lyonois) rencontrent un survivant du Projet Varga, projet débuté il y a maintenant plus de 3000 ans. Pendant une visite à l'intérieur du Varga, vaisseau interdimensionnel, celui-ci connaît un soubresaut d'énergie et transporte les aventuriers dans d'autres mondes. Après quelques péripéties, ils découvriront d'autres survivants dans une dimension tout à fait inconnue. Ceux-ci les aideront à s'en sortir. Comme vous le constaterez, cette campagne fait appel à d'autres ouvrages réalisés pour Hawkmoon. Ceux-ci sont :

- La France
- L'Île Brisée
- L'empire Ténébreux

Ces livres ne sont pas essentiels à la bonne marche de la campagne mais seront des guides précieux si vous voulez en savoir plus et rendre votre scénario plus réaliste. Par exemple, les descriptions des endroits situés dans le Lyonois ne sont que partielles. De plus amples détails sont fournis dans le volume La France.

Le projet V.A.R.G.A.

Les expériences d'Eurox 3000 sont relatées dans la campagne L'Île Brisée. Si vous ne possédez pas cette campagne, vous devez savoir qu'Eurox 3000 a fait des recherches sur les voyages interdimensionnels avant la Troisième Guerre Mondiale. Cela a amené à la construction d'une gigantesque pyramide de fer pouvant contenir des centaines de passagers. Avant Eurox 3000, l'Amérique a créé un centre de recherche destiné à trouver un moyen pour voyager entre les dimensions. Après plusieurs recherches aussi coûteuses que couronnées d'échecs, les scientifiques ont réussi à trouver le moyen d'effectuer des voyages interdimensionnaux. Des membres furent formés afin d'être capables de s'adapter aux différents événements pouvant survenir dans les autres dimensions. Par manque de temps et d'argent, peu de "satellites" furent envoyés dans les autres dimensions et les informations rapportées semblaient bonnes. Le budget de la recherche terriblement diminué à cause des investissements militaires préalables à la Troisième Guerre Mondiale, les scientifiques du Centre de recherche mirent rapidement en place le Projet Varga.

"Le Projet VARGA est un astronef interdimensionnel dirigé par une équipe de 30 personnes (15 hommes et autant de femmes). Ces scientifiques doivent projeter l'astronef dans d'autres mondes et en rapporter le plus possible d'informations".
Worm Lither, Chef de laboratoire

Quelques 3 mois avant le début de la Grande Guerre, l'expédition était lancée. On ne revit jamais les scientifiques ni le Varga, l'astronef qui avait coûté des milliards de dollars. Le centre de recherche fut fermé suite à cet échec retentissant. De toute façon, les bâtiments de ce centre de recherche furent pratiquement tous détruits lorsque la guerre débuta. Contrairement à tout ce que le monde pensait, l'équipage du Varga était bel et bien sauf. À son premier voyage interdimensionnel, un bris se produisit et ils atterrirent dans une dimension inconnue. Par la suite, ils réparèrent l'appareil mais ne purent pas lui permettre d'agir correctement, pour cause de manque de matériel ou non-connaissance de l'environnement qui influençait le voyage. Ils purent repartir en voyage mais ils devaient maintenant espérer car le "choix" des dimensions se faisait au hasard. Après plusieurs voyages, ils "atterrirent" dans la Dimension X. La machine ne voulut plus repartir. Aussitôt, des créatures étranges les attaquèrent. Ils résistèrent jusqu'au "jour" où les ennemis traversèrent les dernières défenses du Varga. Les résonances de la bataille provoquèrent une

nouvelle la remise en marche du Varga. Le Varga est alors revenu sur Terre, plus précisément dans le Juras. Et c'est ici que nos aventuriers interviennent...

La République du Lyonois

La république du Lyonois s'étend tout le long du couloir tracé par le Rhône et la Sône. Elle coupe de ce fait en deux le Vieux Royaume et est protégée sur ses flancs par deux chaînes de montagnes, dont le Juras à l'ouest. Le climat est relativement clément, malgré des hivers très rigoureux et des étés parfois torrides. Les forêts sont très abondantes dans les montagnes et les collines. Par contre, toute la vallée est exclusivement consacrée à l'agriculture et à l'élevage. Le Lyonois constitue le seul régime démocratique de France. Le pays est dirigé par un Conseil nommé parlement et siégeant à Lyon. La liberté d'expression est totale. Chacun peut y manifester son désaccord avec telle ou telle politique si cela n'entraîne pas bien sûr de désordres civils. Les principales sectes présentes dans le Lyonois sont les Amis des Mutants et les Égalitaires. Ils s'affichent au grand jour, tenant réunions et colloques notamment à l'université de Lyon. Il y a aussi les Purificateurs. Contrôlé en sous main par le Sincère Repentir, son leader, Johan Pinti, demande aux autorités de purifier au plus vite la population du Lyonois. Il ne faut pas oublier l'Oeil, une organisation d'espions centralisée à Lyon. Pour des renseignements additionnels, consulter le volume La France ne serait pas à déconseiller.

Lyon

Lyon est l'une des plus grandes villes de France avec 50 000 habitants. Ce développement provient du commerce très actif et de la liberté dont disposent en général les Lyonins. Ceux-ci ne sont pas paranoïaques et la surveillance est relativement lâche. Toute la ville est bâtie autour d'un port qui est très actif. On peut trouver dans la ville une université où des chercheurs consacrent leurs travaux à l'histoire du Tragique Millénaire. En plus, il y a une école des beaux arts, renommée en France entière. Le palais présidentiel et le parlement se trouvent sur une vaste place où mènent toutes les avenues principales de Lyon. C'est là que les contestataires peuvent venir manifester. Tous les jours, on peut y voir des individus haranguer la foule sur tel ou tel point. Pour des informations plus détaillées et complètes, le supplément La France (p.113) constitue une bonne référence.

Situation temporelle de l'aventure

Été 5297. Les Granbretons commencent à se masser près de la frontière nord du Lyonois. La population de ce duché tellement stressée, un rien peut provoquer la panique. Tout le monde est aux aguets. Cependant, le principal événement d'intérêt ces jours-ci provient des montagnes du Juras. Des rumeurs courent à l'effet que des mutants ont rasé de petits villages forestiers, comprenant chacun un peu moins de 50 personnes. Les attaques de mutants sont normales mais elles n'ont jamais pris une telle ampleur ni une telle cohérence d'actions. La sauvagerie n'a plus de bornes. Déjà dans Lyon, Johan Pinti, le Chef des Purificateurs dénonce ces attaques et veut créer un front de destruction des mutants. Dans les rues, l'enrôlement se fait malgré que les autorités de Lyon tentent de calmer les tempéraments.

Partie I : Rébellion dans le Juras

Se rendre au Palais de Lyon

Se restaurant à l'auberge La Roue d'Or (ou tout autre que le MJ aurait pu avoir installé dans son scénario). Les personnages reçoivent un message signé de la main de Kerlan Wikom, le président élu de Lyon. Celui-ci demande aux personnages de se rendre au palais pour une mission bien importante et "critique" pour le peuple du Lyonois. En chemin vers le palais, ils verront qu'une manifestation s'y tient. Quelques dizaines de partisans anti-mutants se massent devant le palais et le Parlement, écoutant fanatiquement un Démagogue qui leur dit: "Mes amis, l'heure est grave ! Des mutants, aussi sauvages que dangereux ont attaqué des Lyonins comme nous dans le Juras. Plus que jamais ils représentent une menace pour l'homme. Ces animaux ne savent pas vivre en société. Ils ont déjà trop tué et notre gouvernement ne fait absolument rien. Nous devons nous unir et aller venger nos frères en tuant tous les mutants du Juras! Avec Johan Pinti comme chef, nous vaincrons ces mutants putrides !" La foule semble être du côté du démagogue. Plusieurs expriment leur réprobation envers les mutants et leur désir de vengeance. Sous une pluie de félicitations et accompagné de gardes du corps plus louches les uns que les autres, il s'en retourne, satisfait de son discours.

Le démagogue
FOR 10 **CON** 11 **TAI** 10 **INT** 16
POU 17 **DEX** 12 **CHA** 14 **PdV** 11
Armure : Aucune
Attaques : Dague 56% 1D4+2 60%

Compétences : Éloquence 86%, Persuader 85% Éviter 35%.

Les gardes du Démagogue

FOR	16	15	17	14	15	16
CON	16	15	16	17	14	15
POU	13	12	11	11	12	10
TAI	17	16	15	16	17	16
DEX	14	12	17	18	13	11
INT	10	09	10	07	08	09
CHA	09	10	09	07	09	09
PDV	21	19	19	21	19	16
MD	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

Arme	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
Gourdin	60	1D6+MD	60
Épée longue	76	1D10+1+MD	65

Johan Pinti est un homme très connu à Lyon. Si les personnages désirent lui parler AVANT de se rendre, celui-ci ne voudra pas les recevoir et appellera la garde de Lyon pour qu'elle fasse son devoir. Encouragez vos joueurs à se presser pour aller chez le Maire car, ne l'oublions pas, c'est leur mission première. Si vos joueurs persistent à vouloir aller rencontrer Johan Pinti, ils devront d'abord se renseigner sur l'endroit où il habite. La description de la demeure de Johan Pinti se trouve plus loin, dans les personnes à rencontrer. Johan Pinti est le chef des Purificateurs, le groupe extrémiste lyonin. Son passé trouble ne l'a pas empêché d'atteindre la notoriété dans tout le duché et particulièrement dans sa capitale. Il a été chassé de

Normandia il y a quelques années, suite aux affaires louches qu'il menait à Nante. Il s'est réfugié dans le Lyonois où il a fondé le groupe des Purificateurs. Ses anciens contacts avec le Père Fabien en Normandia lui assurent l'appui financier et discret du Sincère Repentir. Sa verve et son charisme lui ont permis d'atteindre rapidement la notoriété et l'adulation de certaines franges déshéritées de la population du Lyonois. Il prône l'épuration de la race par l'élimination des mutants, la lutte contre le relâchement des moeurs, l'abolition de certains impôts : en fait, tout un discours populiste destiné à lui rallier les masses. En réalité, Johan Pinti n'est qu'un minable sans envergure préoccupé par ses seuls intérêts qu'il défend avec acharnement. Il ne se déplace jamais sans une kyrielle de gardes du corps plus louches les uns que les autres. L'excès de ses propos a parfois provoqué des émeutes dans certaines villes mais il s'en défend d'en être à l'origine, rejetant cette responsabilité sur le laxisme de la politique du Conseil en place. Extérieurement, Pinti est doté d'une forte constitution et d'une voix forte. Son aspect rappelle vaguement le faciès d'un bouledogue ne s'exprimant que par aboiement. Ses caractéristiques se trouvent en page 114 du manuel La France. Si jamais les personnages veulent s'attaquer au Démagogue, ils recevront une pluie de pierres de la part de la foule. La garde de Lyon aura fort à faire pour empêcher les personnages d'être lapidés. Chaque aventurier recevra 1D6 roches causant chacune 1 point de dommages. Naturellement, le Démagogue s'enfuira rapidement en profitant de cette diversion. Si les personnages décident de se rendre immédiatement chez Johan Pinti, celui-ci refusera de les accueillir et les aventuriers devront rester dehors. S'ils veulent attaquer les mutants, rappelez-leur subtilement qu'ils se trouvent dans une ville et qu'ils peuvent passer beaucoup de temps en prison. S'ils ne changent pas d'idée, faites-les arrêter et mettre en prison. À ce point-ci de l'aventure, il est encore possible de changer de personnages...

L'entrevue avec Kerlan Wikom

Aussitôt entrés au palais de Lyon, les gardes les conduiront immédiatement au Conseil de guerre. Kerlan Wikom, en réunion avec ses conseillers, semble très préoccupé.

Kerlan Wikom
FOR 11 **TAI** 13 **CON** 13 **INT** 16 **POU** 15 **DEX** 11 **CHA** 16 **PdV** 14
Armure : Aucune
Armes : Épée courte 56% 1D8+1 64%

Compétences : Éloquence 80%, Persuader 75%, Équitation 65%, Écouter 45%, Voir 67%, Chercher 64%

À l'arrivée des aventuriers, il ajourne la séance et se retrouve seul en leur compagnie. Après leur avoir offert quelque chose à boire, il leur expose la situation.

"Comme vous l'avez sûrement entendu, les mutants ont attaqué des villages dans le Juras. Ce n'est naturellement pas la première fois que cela arrive. Mais cette fois-ci, ses attaques prennent des proportions considérables. Plusieurs villages forestiers ont été anéantis. Leur sauvagerie ne semble plus avoir de bornes."

Wikom poursuit ensuite avec ses hypothèses :

Les Granbretons, à la veille d'attaquer le Lyonois, ont décidé de provoquer des révoltes un peu partout afin d'affaiblir les défenses du duché par des guerres intestines. On rapporte d'ailleurs que des Morses (éclaireurs) auraient été vus dans le voisinage du Juras. L'un d'eux a été capturé mais ne veut absolument pas répondre à aucune question. Il est emprisonné aux prisons.

Les personnages peuvent obtenir un passe-droit afin de l'interroger.

***Note au MJ :** Les Granbretons n'ont rien à voir là-dedans, du moins pas directement comme vous pourrez le voir dans la suite du scénario car ils ont tout de même envoyé une expédition dans le Juras. Voir Table des rencontres.*

Les mutants ont trouvé un chef pour les guider, probablement un mutant à l'influence supérieure. Peut-être même que la secte des Amis des Mutants est derrière tout cela mais c'est peu probable. S'ils le désirent, les personnages peuvent interroger Abélar Sigon, le leader des Amis des Mutants qui habite sur la rue Hickborn, près du Parlement. Cependant, ils devront faire preuve de courtoisie et faire attention. En effet, le gouvernement de Lyon ne peut se permettre d'avoir d'autres conflits de ce type.

***Note au MJ :** Les Amis des Mutants n'ont, eux non plus, rien à faire là-dedans.*

Une hypothèse, celle-là moins crédible, voudrait que les Écologiastes, un groupe pro-nature, se seraient installé dans le Juras et auraient abattu les pauvres bûcherons. Cela est peu crédible parce qu'il faudrait un très grand groupe pour attaquer tous les bûcherons et ce n'est pas dans l'habitude des Écologiastes de former d'immenses troupes de combat. Le seul moyen de les rencontrer consiste justement à se rendre dans la nature.

***Note au MJ :** Le but des Écologiastes n'est pas de lever des armées.*

Par la suite, il ajoute aussi une autre hypothèse, provenant cette fois-ci des Érudits. Dans l'un des villages dévastés, on a trouvé une plaquette qui serait une représentation du drapeau d'une ancienne civilisation de l'Amarekh, c'est-à-dire les États-Unis. Wikom croit que c'est là un pur hasard. On trouve plusieurs reliques du Tragique Millénaire. Un des mutants a dû trouver cet objet et le garder comme symbole. Il ajoute que, s'ils ont du temps à perdre (ce qui n'est pas le cas), ils peuvent aller demander plus d'éclaircissements à M. Didier Rudien, le directeur de l'Université de Lyon, qui demeure sur la rue Divigny.

***Note au MJ :** La meilleure hypothèse est celle-ci.*

Wikom ajoute qu'il n'y a aucun survivant dans les villages. Les mutants semblent empêcher à toute personne de s'enfuir. Les personnes envoyées pour vérifier les dégâts affirment que devant l'ampleur du massacre, ils n'ont pas

voulu perdre de temps pour déguerpir, de crainte que les mutants ne reviennent. Ils ont aussi affirmé que les mutants devaient retourner plus profondément dans le Juras après leurs attaques. Pour plus de renseignements, les personnages peuvent aller voir les gardes qui faisaient partie de la mission pour retrouver les survivants. Wikom donnera le nom du capitaine des gardes, Walter Diren, et le casernement de la troupe qu'il dirigeait (4è section). Wikom leur souhaite ensuite bonne chance. Pour les guider, ils devront se rendre chez Serg Hirst, un guide qui connaît très bien la faune mutante du Juras. Le salaire sera de 5000 PA par aventurier, 1000 PA seront versées en accompte.

Les opinions de chacun

L'éclaireur morse capturé

Cet éclaireur est enfermé dans les plus profonds sous-sols des prisons. Lorsque les aventuriers arriveront, ce sera pour voir que des gardes sont sortis sur des brancards. Lorsqu'ils montreront le passe-droit, l'un des officiers leur dira que le prisonnier, avant de subir son interrogatoire, a explosé. Des survivants très grièvement blessés croient l'avoir vu claquer des dents avant que son cerveau n'explose...

Abélar Sigon

Leader Amis des Mutants

Abélar Sigon

FOR 10 **CON** 11 **TAI** 10 **INT** 18 **POU** 17 **DEX** 12 **CHA** 12 **PdV** 11
Armure : Aucune
Attaques : Dague 56% 1D4+2 60%

Compétences : Éloquence 96%, Persuader 85% Éviter 35%.

La maison de Sigon est très bien protégée par des mutants paraissant presque humains mais d'une taille très imposante. Ceux-ci ne sont pas très bavards et il leur faut une bonne raison pour laisser passer des étrangers. En disant qu'ils viennent de la part du président et qu'ils réussissent un jet en Éloquence ou Persuader, les personnages pourront entrer. Un mutant serviteur et un nombre équivalent de gardes au nombre des aventuriers les accompagneront. Naturellement, Abélar Sigon croit fermement que tout a été organisé par les Purificateurs menés par Johan Pinti. Ce dernier a du convaincre les villageois d'attaquer les mutants. Ceux-ci ont décidé de se venger et c'est pour cela que tout a commencé. Sigon ne peut pas croire que Pinti ne s'est pas impliqué dans cette affaire. Sigon se lancera par la suite dans un long exposé sur la situation misérable des mutants qui sont rejetés de tous même s'ils n'ont rien fait. Ce n'est pas de leur faute. Parlez tant que vous le voulez tant que vos joueurs ne vous disent pas qu'ils s'en vont.

Garde mutante (garde type)

FOR 20 **CON** 17 **TAI** 15 **INT** 9 **POU** 10 **DEX** 11 **CHA** 8 **PDV** 20 **MD** + 1D6
Armure : Demi-plaques 1D8-1

Arme	Att	Dégâts	Par
Épée large	50%	1D8+1+MD	59%

Compétences : Éviter 50%, Équilibre 65%, Voir 47%
Mutations : Diverses. Il peut s'agir d'un doigt ou d'un orteil en trop. En fait, n'importe quoi en autant que cela leur permette de passer pour des hommes relativement normaux.

Didier Rudien, Directeur de l'Université de Lyon

Didier Rudien est le recteur de l'Université de Lyon et le conservateur de sa bibliothèque. Érudit, il est peu de choses du Monde Ancien qui lui soient inconnues. Âgé d'une soixantaine d'années, il a le physique d'un homme de 20 ans. Cheveux blonds, yeux verts, il est perdu dans ses études. En fait, son aspect d'éternel adolescent qui surprendra sûrement les aventuriers provient de l'emploi d'une drogue de jouvence qu'il a découverte lors de ses recherches en Chimie sur le Monde Ancien. Malheureusement, l'usage de ce produit entraîne une forte dépendance et une consommation de plus en plus importante. L'Oeil est au courant de ce fait et contrôle le professeur en lui fournissant les ingrédients. Si Rudien devait être privé trop longtemps de cette drogue, il vieillirait à vue d'oeil et périrait rapidement. Si les personnages se rendent chez Rudien avant minuit, ils seront accueillis par une jeune ménagère qui leur dira que M. Rudien ne revient pas avant minuit. Selon elle, il travaille dans les sous-sols de l'Université à différents travaux dont elle ne connaît pas le but. "Lili" comme la surnomme Didier, est l'une des meilleures étudiantes de Didier et ce dernier lui a proposé d'habiter chez lui pour pouvoir étudier dans sa bibliothèque en échange de quelques menus travaux (lavage, ménage, etc.). Lili est TRÈS charmante et provoque des rumeurs chez tous ceux qui connaissent Didier Rudien. Si les personnages décident de se rendre à l'Université, ils devront convaincre le secrétaire (Jet en Persuader) de leur permettre de rencontrer M. Rudien. Il est à noter que si les personnages tentent de faire du grabuge, deux gardes arriveront dans la minute suivante. Cinq autres gardes arriveront dans 5 minutes. Par la suite, s'il y a encore du grabuge, 15 gardes arriveront dans les 10 minutes. Si les personnages reviennent chez M. Rudien vers minuit, ils pourront parler avec lui. Dans les deux derniers cas, M. Rudien ne serait pas vraiment content mais garderait toute sa politesse. Son visage s'éclairera si on lui parle de la plaquette qu'il croit venir des États-Unis.

« Bien sûr. Je connais cette grande civilisation du Monde Ancien. Il sortira alors un grand livre. D'après mes nombreuses études sur le sujet, ce pays était très puissant il y a de cela quelques millénaires. Selon toute vraisemblance, ils auraient créé toutes sortes d'objets technologiques. Ce pays se situait dans le continent perdu, celui de l'Amarekh, que l'on dit englouti. D'après moi, ce continent doit toujours exister étant donné sa grandeur. Il y aussi l'histoire de fréquentes invasions provenant de l'Amarekh (Voir livre de la Science). »

Si les personnages posent des questions sur l'origine de cette plaquette, Rudien leur dira qu'il ne la connaît malheureusement pas (l'origine). Peut-être que les États-Unis s'expansionnaient au travers du monde.

Walter Diren et les gardes

Walter Diren et ses gardes ne sont pas les derniers venus et sont

tous des guerriers aguerris et entraînés.

Walter Diren, Capitaine des gardes

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 13 **POU** 14 **DEX** 13 **CHA** 15 **PDV** 22 **MD** +1D6

Armes	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
Épée longue	85%	1D10+1+MD	80%

Si interrogé, Walter confirmera tout ce que Wikom leur a dit. Il ajoutera que c'était comme si la population des campements forestiers aurait été encerclée par une meute les empêchant de fuir. Pourtant, dans le premier camp dévasté, ils ont pris le temps de chercher des traces. Ils n'ont pas découvert de traces d'humanoïdes mais de larges traces comme des pas de géants mais elles n'avaient pas la profondeur normale pour le poids d'un géant. Ils supposent que les mutants doivent être petits mais munis de grosses pattes. (Note: Si les aventuriers trouvent un savant pour savoir si un tel mutant existe, il répondra que c'est toujours possible mais qu'il y a de nombreuses possibilités de mutation et même de croisements entre mutants qui développent encore de nouvelles difformités.) Les gardes confirmeront aussi et diront les mêmes propos que leurs supérieurs. D'après eux, les villages étaient tellement ravagés et les cadavres tellement mutilés avec sauvagerie que eux-mêmes, entraînés à voir les pires exactions, ont eu peur. Ils n'ont pas osé rester trop longtemps, de peur d'être attaqué aussi sauvagement. Selon eux, les attaquants devaient être plus d'une centaine pour raser ces villages sans laisser aucun survivant s'enfuir.

<u>Johan Pinti</u>

L'un des nombreux contacts de Johan Pinti l'a averti de la mission que l'on confiait aux aventuriers. Personnellement, Pinti se moque très bien des aventuriers et il ne veut rien savoir d'eux. Par contre, il veut en savoir plus sur leur mission car il a des intérêts en jeu là-dedans. Il cherchera à savoir ce que les PJs peuvent faire et, si possible, ce qu'ils ont appris. Il se montrera relativement accueillant avec les personnages. N'oubliez pas que malgré son faciès brutal, Pinti est tout à fait capable de faire croire qu'il est un homme préoccupé par les problèmes d'autrui (ce qui n'est évidemment pas le cas). Naturellement, les personnages devront se présenter désarmés s'ils veulent le rencontrer. Pinti leur apprendra qu'il ne sait pas vraiment ce qui se passe mais d'après lui, les mutants prouvent qu'ils sont dangereux. Il tentera d'obtenir subtilement des informations sur les points suivants : 1) Si les personnages ont une idée sur ce qui se passe, c'est-à-dire les informations, les rumeurs, etc. 2) Qui a provoqué les attaques ? Armés de ces informations peu complètes mais très utiles, il ne reste plus à nos aventuriers qu'à se rendre dans le Juras.

Souscription près du Parlement

Plus tard dans la journée, les aventuriers, s'ils se trouvent près du Parlement, verront qu'une souscription a lieu, surveillée par la milice de Lyon afin qu'il n'y ait pas de troubles. La pétition vise à anéantir les mutants qui peuplent le Juras.

"Vu la situation qui se passe au Juras, je demande que le gouvernement effectue des missions de représailles envers les mutants".

Plusieurs personnes attendent en file pour signer. Pendant ce temps, le Démagogue (celui qui faisait son discours à l'arrivée des aventuriers au Parlement) fait un discours. Si les aventuriers le menacent, il fera immédiatement appel à la milice qui n'aura d'autre choix que de les arrêter, le Démagogue ne faisant que permettre aux gens d'exprimer leurs opinions

Partie II : Promenade dans le Juras

Note : Les personnages devront tout d'abord se rendre chez Serg Hirst qui demeure aux abords du Juras. Le voyage tient compte que les personnages ont Hirst pour les guider. Si ce n'est pas le cas, eux-mêmes devront faire les jets en Pister et tous les autres que Hirst aurait dû faire. Naturellement, ils ne connaîtront pas la faune mutante. Vous pouvez, si vous êtes généreux, accorder un jet en Biologie (à -30%) aux personnages pour déterminer les mutations acceptables. Par exemple, ils pourront savoir que tel ou tel mutant possède un poison sur ses griffes, mais ne pourront savoir qu'un mutant est immunisé au feu. Ils le découvriront probablement en combattant... Dans l'aide de jeu, une carte sommaire du Juras vous est fournie.

Le Juras

Cette zone montagneuse est bordée de collines où vivent de nombreux forestiers. Ils exploitent les bois qui couvrent cette région mais évitent de s'enfoncer plus loin dans les montagnes. Durant l'hiver très rigoureux, les lieux sont complètement désertés et les forestiers ne reviennent qu'au printemps. Les forestiers sont regroupés en petits "villages", ceux attaqués par les mutants.

Serg Hirst

Serg Hirst est un ancien pirate alsacien qui a renoncé à la vie maritime et s'est installé comme trappeur dans le Juras. Il se rend de temps à autre auprès des guildes de Chasone pour leur vendre des peaux. Il connaît parfaitement la montagne et sa faune mutante. Il en a d'ailleurs ramené plusieurs peaux extraordinaires et les savants qui désirent se rendre dans le Juras ont pris comme habitude de louer ses services de guide. Son aspect de brute crasseuse lui permet de vivre en paix dans le plus grand isolement. Il vit aux abords du Juras. Il devient un bon compagnon lorsque l'on réussit à l'avoir comme ami, ce qui n'est pas facile à première vue. S'il ne connaît personne dans le groupe, il sera réticent à parler aux personnages. Il les accueillera très froidement. Par contre, s'ils disent qu'ils viennent de la part du président de Lyon, il se montrera plus calme et fera entrer les aventuriers pour discuter à propos de la randonnée. Hirst s'étonne quelque peu de la violence généralisée des mutants dans le Juras. Les mutants du Juras ne sont d'après lui pas assez intelligents pour s'allier, la plus grande partie de la faune mutante n'étant pas d'origine humaine. Les animaux mutants sont plus fréquents que les humains mutants. Il croit

plutôt à l'influence de plusieurs individus, peut-être des Granbretons.

Serg Hirst

FOR 17 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 10 **POU** 13 **DEX** 14 **CHA** 10 **PDV** 16
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
Hache de bataille	75%	1D8+2+MD	64%
Arc composite	85%	1D8+1+1/2 MD	--

Compétences : Embuscade 87%, Écouter 77%, Voir 56%, Chercher 67%, Pister 89%, Se Cacher 77%, Déplacement Silencieux 67%, Poser un Piège 88%, Mémoriser 74%

Les distances à parcourir :

Les règles s'appliquent ici. Un seul ajout s'applique : Les aventuriers devant être toujours en alerte avanceront plus précautionneusement, donc plus lentement. Réduisez d'un quart la distance parcourue en plus des malus déjà existants. Voir table des Déplacements journaliers.

Les villages

Chaque village forestier se trouve à une dizaine de kilomètres des autres. Ainsi, chacun peut profiter de son boisé à couper. Tous les villages sont bâtis sur d'anciennes ruines datant de l'an 2000 et portent les noms en conséquence :

- Bient
- La Chaux-de-fond
- Le Lock
- Pontarlier
- Ste-Croix
- Fleurier
- St-Claude
- St-Cergue

Peu de renseignements seront découverts dans les villages. Une odeur de putréfaction avancée recouvre chacun d'eux. Les habitants ont été à moitie dévorés, probablement vivants car leurs yeux, lorsqu'il en reste, démontrent une expression de souffrance et de terreur. Des cadavres sont étendus partout. Personne n'a été épargné: tout le monde y a passé. Des jets en Pister réussis permettront de voir de larges traces de différentes sortes. Malheureusement, la pluie des derniers jours a rendu floues les traces des mutants. Dans les villages, les aventuriers pourront trouver de l'équipement encore en bon état : cordes, haches, repas (bons pour 3 jours, deviendra avariée par la suite). S'ils fouillent les cadavres, ils trouveront 1D10 pièces d'argent sur chaque cadavre et, s'ils ratent un jet sous 1D100, ils seront atteints de la maladie mentale Morbide au stade léger.

Morbide : Dans un premier temps, le malade éprouve le besoin de côtoyer des symboles évoquant la mort, tenue sombre, visage sinistre, gestes mesurés. Ensuite, le malade ne supporte plus les rires, la joie, la chaleur, les jours d'été, les étrangers. Il choisit les lieux liés à la mort, telles les nécropoles. Finalement, la personne ne sait plus très bien si elle est vivante ou morte et éprouve une sombre satisfaction à s'imaginer elle-même morte. Dans certains villages (pas tous, à vous de choisir lesquels), des mutants amateurs de chair humaine se sont établis, profitant d'un vaste "garde-manger". Voici un exemple de bande :

La bande des Crânes écrasés

Gros-Bubba, chef de la bande

FOR 9 **CON** 15 **TAI** 17 **INT** 8* **POU** 13 **DEX** 12 **CHA** 5 **PDV** 20 **MD** +1D6
** = Elle fut jadis de 17.*
Armure : 1D6+2, cuir + peau durcie (3)
Armes : Gourdin 75% 1D6+MD 67% ; Odeur malus -10% (Rayon : 5 mètres)

Compétences : Éviter 56%, Voir 65%, Sentir 64%, Pister 77%, Écouter 44%, Persuader 65%, Embuscade 67%, Poser un piège 58%, Se cacher 78%, Parler langue commune 34%, Connaissances à 10%
Mutations : Peau durcie, Odeur nauséabonde, Peau bleue

Gros-Bubba est un ancien scientifique qui ne se souvient plus d'où il vient. Tout ce dont il se rappelle, c'est qu'on a tenté de le passer au bûcher après que l'on eut découvert ses travaux. Même s'il a réussi à s'échapper, ce fut une expérience traumatisante qui a un peu détraqué son cerveau. Caché dans le Juras, il a tenté de nouvelles expériences avec des matériaux plus "naturels". Naturellement, cela n'a pas marché et il est maintenant très laid. Par contre, ses recherches sur la peau lui ont procuré une peau durcie ayant 3 points de protection. Après s'être enfui, Gros-Bubba s'est lié d'amitié avec 4 mutants abandonnés par leurs parents lorsqu'ils étaient très jeunes. Il les a "élevés" pour survivre en dehors du monde et leur a appris à détester les humains. Gros-Bubba possède un livre de génétique qui augmentera la Connaissance de la Médecine des aventuriers le lisant (pendant un mois) de 1D6 s'ils ont moins qu'il n'aient déjà plus de 70% dans cette compétence.

Les acolytes de Gros-Bubba

	#1	**#2**	**#3**	**#4**
FOR	14	12	21	16
CON	13	15	12	14
TAI	14	12	17	10
INT	04	09	07	07
POU	10	10	11	11
DEX	14	13	12	15
CHA	09	10	08	05

Armes : Gourdin 45 1D6+1D6 43%

Compétences : Les mêmes que Gros-Bubba mais divisées par deux.
Mutations : Peau desséchée, longs bras, grosse tête

Ces quatre jeunes mutants ne connaissent rien d'autre que les forêts du Juras. Tout ce qu'ils savent, c'est que lorsqu'ils voient un humain, il faut le tuer. Ils sont tous frères et possèdent les mêmes mutations.

Cette bande attaquera tout humain à vue. Si Gros-Bubba est tué, ses "fils" seront pris d'une rage folle. Leurs compétences à l'attaque doubleront mais ils n'effectueront pas de parades. Si on interroge l'un des mutants, il dira qu'il ne sait pas ce qui s'est passé ici. Alors qu'ils voyageaient, ils ont découvert cet endroit par hasard. Ceci est la vérité.

Les rencontres pendant le voyage dans le Jura

Utilisez ces rencontres avec modération. Naturellement, cette liste n'est pas exhaustive et vous pouvez l'utiliser comme bon vous semble. Cependant, la variété des rencontres mettra une ambiance autre que "tuons tout ce qui bouge".

1. **Les envoyés de Johan Pinti :**

S'il y a une personne pour qui il est important que les mutants ne soient pas arrêtés est bien Johan Pinti. Cette manifestation, bien qu'étrange pour lui, lui fait très plaisir. Quoi de mieux que des attaques de mutants pour aider à propager ses bonnes paroles pour l'élimination totale des mutants. À l'aide de l'un de ses espions au Parlement, il a appris la mission des aventuriers. Ses hommes ont pour ordre de s'assurer que les PJs ne reviennent pas, du moins pas vivants. Ce sont les meilleurs parmi les partisans de Johan.

Les brutes de Johan Pinti

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	17	17	18	16	17	17
CON	16	15	14	15	17	14
TAI	17	16	16	15	14	15
INT	10	11	11	10	09	08
POU	11	14	12	12	13	12
DEX	14	15	17	18	16	15
CHA	10	10	09	09	06	08
PDV	21	19	18	18	19	17
Bonus	D6	D6	D6	D6	D6	D6

Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Épée longue 86% 1D10+1+MD 60% ; Écu 5% 1D4+MD 70%

Compétences : Éviter 67%, Compétences de perception à 50%

Si l'un d'eux est capturé, il ne voudra absolument pas parler. Leur fanatisme envers la cause anti-mutante et, surtout, la peur de réprimandes sévères (i.e. mort) par Pinti les encourage à se taire.

2. **Les vermisols**

Ces créatures ressemblent à des vers géants. Généralement, ils s'enfouissent dans le sol et attendent la venue de créatures afin de sortir du sol et de les attraper. Ils sont très agressifs et attaqueront tout ce qui est vivant. Leur présence peut être détectée avec un jet sous POU x 2 ou Pister (malus 40%), tout dépendant de celui qui donne le plus de chances. Pour ne pas avoir à les combattre, il ne faut pas bouger pendant près d'une demi-heure pour qu'ils se décident à s'en aller.

Vermisol-type

FOR 34 **CON** 28 **TAI** 31 **INT** 3 **POU** 8 **DEX** 9 **PDV** 47 **MD** +2D6
Armure : 6 points de peau.
Armes : Bouche 45% 5D6

Si un ver obtient un critique, il engloutira son adversaire si sa taille est inférieure. Cette attaque ne peut être parée, seulement évitée. Une fois dans le corps du ver, le personnage subit 1D6 de dommages par rounds passés à l'intérieur (armure ne s'applique pas). Le personnage pourra frapper de l'intérieur s'il possède une arme courte et ne frappera qu'à la moitié de son pourcentage normal. Le personnage pourra rester un nombre de rounds égal à 1/2 x CON avant de manquer d'air. Voir règles de noyade.

3. **Les singes-araignées**

Ces mutants se cachent dans les arbres et attendent qu'une créature (humains inclus) passe dessous. Une fois cette première condition obtenue, ils projettent des toiles d'araignées à partir de leurs doigts. Ces toiles sont collantes et plus résistantes que des toiles d'araignées. Après avoir lancé leurs toiles, les singes-araignées sautent sur leur(s) victime(s) ficelée(s) et le frappent à coup de gourdin. Chaque toile à une résistance de 12 et pour la briser, cela demande un jet réussi sur la Table de Résistance (Résistance vs. FOR de l'aventurier). Chaque round passé pour la briser ne permet pas d'attaques ni de parades. Une fois la toile brisée, il faudra un autre round pour s'en dégager complètement sinon l'aventurier devra se battre avec la moitié de ses compétences et effectuera des demi-dommages.

Les singes-araignées

	#1	#2	#3	#4	#5
FOR	09	10	08	10	11
CON	10	11	10	12	12
TAI	09	08	09	10	10
INT	10	10	09	11	08
POU	09	07	08	09	08
DEX	16	15	17	14	18
PDV	10	10	10	12	12

Arme	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
Toile	65%	Spécial	-
Gourdin	34%	1D6	45%

Les singes-araignées fuiront si deux des leurs sont tués.

4. **Loups**

Que serait une bonne forêt sans loups. Voir les caractéristiques des loups dans le Livre du Maître. Ils se déplacent en meutes de 1D6+3 individus. Ils sont probablement les seuls animaux normaux dans le Juras.

5. **Groupe d'Ecologiastes**

Alors qu'ils avanceront dans les bois, les aventuriers, avec un jet réussi sous Écouter entendront des voix. En s'approchant, ils apercevront des personnes (6 hommes) chantant ce qui semble être des litanies ou autres paroles de sacrifice. Une personne est attachée au tronc de l'arbre, la tête en bas. Si les aventuriers n'interviennent pas immédiatement, ils verront l'homme attaché se faire trancher la gorge et son sang se répandra sur les racines de l'arbre. S'ils attaquent immédiatement, les aventuriers auront l'avantage de la surprise pour 1 round.

Les écologiastes

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	17	12	14	11	11	11
CON	16	11	10	12	12	14
TAI	09	14	12	14	14	15
INT	10	10	09	11	08	11
POU	09	13	13	09	14	13
DEX	12	15	07	11	13	13
PDV	16	14	10	14	14	17

Armure : Bois (1D4)

Arme	**Att**	**Dégâts**	**Par**
Gourdin	45%	1D6+1D6	45%

Si le prisonnier est délivré sain et sauf, il les remerciera chaleureusement. Il s'appelle Nadro et sera prêt à leur donner sa modeste fortune, soit environ 50 A en dédommagement. Toutefois, si les aventuriers refusent la récompense, il reprendra rapidement son argent sans attendre. Il leur expliquera qu'il a du quitter Djon pour des raisons personnelles (si on le force à parler, il admettra qu'il a été pris à voler mais que c'était seulement pour survivre). Si vos aventuriers veulent le combattre, il fuira le plus vite possible (Il possède 12 points de vie). Si un Écologiaste est capturé, il répondra ne rien savoir des villages

forestiers car les Écologiastes ne se mêlent pas au reste du monde. Si les aventuriers lui demandent l'emplacement du camp des Écologiastes, le prisonnier ne répondra pas du tout, même sous la torture.

6. <u>Le « prêtre » des Amis des Mutants</u>

Ayant entendu parler des problèmes dans le Juras et faisant partie de la secte des Amis des Mutants, Igor Malefor a décidé d'aller rencontrer ses "amis" (qui ne le sont vraiment pas) les mutants pour leur apprendre les bonnes manières et leur montrer à vivre en société avec les humains. Un peu fou, il s'est lancé seul à la conquête du Juras et de la gloire. Il pense devenir un héros s'il parvient à rassembler humains et mutants dans une société. Malefor est une personne très chanceuse car il n'a pas encore rencontré de mutants violents, qui l'auraient probablement déchiqueté. Rien ni personne ne pourra convaincre Malefor de se détourner de son but. Il ne voudra pas s'adjoindre de compagnons, voulant récolter seul les lauriers de sa réussite. Il a déjà rencontré Granid Levason (voir rencontre 8) et les deux s'haïssent à mort. Igor sait cependant qu'il n'est pas assez habile pour vaincre Granid et fera passer Granid pour un fou démentiel et retors auprès des aventuriers.

Le "prêtre"

FOR 9 **CON** 10 **TAI** 10 **INT** 12 **POU** 17 **DEX** 17 **CHA** 11 **PDV** 10
Armure : 1D6-1, cuir sous une robe de prêtre

Armes	Att.	Dégâts	Par.
Gourdin	33%	1D6	32%

Compétences : Persuader 85%, Éloquence 79%, Chanter 65%, Éviter 33%

7. <u>Le groupe de Granbretons</u>

Ces gens ont été informés par les éclaireurs de la présence d'un bâtiment étrange ayant apparu dans le Juras. La petite troupe est composée de deux Serpents et quatre Loups. Ils sont extrêmement vigilants de crainte d'être fait prisonniers.

L'équipe Granbretonne

	#1	#2	#3	#4	#5*	#6*
FOR	16	15	16	14	12	11
CON	16	12	13	16	13	11
TAI	15	12	14	14	12	18
INT	11	13	12	11	18	17
POU	11	12	11	15	17	16
DEX	14	13	15	16	16	16
CHA	10	08	09	10	11	09
BAD	D6	D6	D6	D6	--	D6
PDV	19	12	15	18	13	17

** = Les Granbretons 5 et 6 sont les serpents*

Armes	Att.	Dégâts	Par.
Épée longue**	65%	1D10+1	65%
Dague	45%	1D4+2	40%

*** = Les Loups se battent à l'Épée longue et les serpents à la dague.*

Les Granbretons anéantiront tous ceux qui se mettront dans leur chemin car ils ne veulent pas que l'on prenne conscience qu'ils sont là. Une deuxième expédition a aussi été envoyée pour faciliter les recherches. Cette dernière a déjà découvert le Varga et y est entrée sans prévenir cette équipe-ci. (Voir à l'intérieur du Varga au chapitre 3).

8. <u>Le chevalier génétique déchu</u>

Granid Levason est un ancien Chevalier Génétique qui a perdu son titre lorsqu'il a fait passer ses désirs avant les devoirs envers sa communauté anti-mutante. En effet, Granid est tombé amoureux d'une mutante qui l'a charmé pour ensuite le convaincre de s'enfuir des prisons de Bahzel dans la Loreine. Celle-ci l'a abandonné aussitôt qu'elle se sentit en sécurité. Pour expier son péché, Granid a décidé de continuer sa purification dans le Juras afin de devenir un célèbre tueur de mutants et se faire reconnaître par ses confrères Chevaliers Génétiques. Malheureusement, bien qu'il ait abattu un grand nombre de mutants, il n'est jamais ressorti du Juras pour raconter ses exploits et il est demeuré dans l'anonymat. Ayant affronté plusieurs mutants, il a été infecté par plusieurs maladies qui l'ont diminué physiquement et psychologiquement. Entre autres, il a dernièrement attrapé une maladie qui fait faiblir la FOR d'une personne. Toute personne qui reste non loin de lui pendant CON heures (la CON de l'aventurier concerné) doit, une fois ce temps écoulé, faire un jet contre la VIR de la maladie (11). Un jet raté signifie que l'aventurier a attrapé la maladie. Il perdra 1 point de FOR à chaque semaine. La personne touchée se sentira faible.

Granid habite dans une petite cabane cachée dans les arbres. Ses seules possessions sont son armure de plaque toute rouillée (1D10-3) identifiée à son ancien ordre des Chevaliers Génétiques et une épée longue. Il ne porte plus son armure car elle devenue trop lourde pour lui. Il s'est donc fabriqué une armure de bois et de branches qui lui procure une assez bonne protection (1D6-1) mais qui nuit à ses compétences en Agilité et aux armes (-10%) à tous les jets. Il continue à se battre à l'épée longue mais c'est devenu difficile pour lui. Comme tous les Chevaliers Génétiques, il porte une sphère blanche qui vire au vert en présence des mutants. Cependant, la sienne s'est un peu détériorée et ne détecte les mutants qu'à 20% du temps. Granid est assez accueillant envers les humains tant que ceux-ci ne présentent pas des signes de mutation. Tout être présentant des mutations devra, selon Granid, être abattu. Granid a déjà rencontré Igor Malefor (rencontre 6). Leurs idées étant très opposées, ils se sont combattus mais Igor a réussi à s'enfuir. Granid s'est juré de le tuer. Il ne sait rien encore à propos des villages dévastés.

Granid Levason, Chevalier Génétique déchu

FOR 10 (16) **CON** 15 **TAI** 15 **INT** 10 **POU** 11 **DEX** 12 **CHA** 10 **PDV** 18
Armure : Bois et branches, 1D6-1

Arme	Att.	Dégâts	Par.
Épée longue	45(85)	2D8	45(87)

( ) Avant la maladie

Compétences : Pister 77%, Éviter 75%, Culbuter 45%, Grimper 56%, Maudire le destin 99%.
Maladie : Perte de FOR

9. <u>Ours</u>

Voir livre du MJ pour les caractéristiques des ours.

Le Rescapé

Près d'un village profondément situé dans le Juras, les personnages entendront un cri humain et un autre provenant sûrement d'un monstre. Dès qu'ils se

rendront à l'endroit d'où proviennent les cris, ils pourront apercevoir un mutant gigantesque attaquant un homme habillé d'un costume bleu pâle très très moulant. Vraisemblablement, il ne tiendra pas longtemps. La créature, quant à elle, ressemble à une masse informe d'où surgissent des semblants de bras et de bouche. Il est impossible de savoir si la créature possède des yeux. Si l'un des personnages observe les alentours, il pourra apercevoir un objet par terre (un pistolet laser). Un jet en Voir permettra de remarquer que l'humain essaie de l'attraper. S'attaquer à cette créature n'est pas chose facile. La meilleure façon de l'abattre est d'utiliser le pistolet laser. Tout aventurier n'ayant pas la compétence pour tirer avec un fusil débutera avec un pourcentage égal à sa DEX + son bonus à l'attaque. Tout coup porté avec une arme tranchante (épée, hache, etc) ne fera que séparer la créature. La nouvelle créature aura autant de points de vie que le nombre de dommages faits à la créature. Par exemple, un personnage faisant 10 points de dommages à la créature créera par la même occasion une autre créature ayant 10 points de vie. La nouvelle créature aura une chance de toucher égale à 10% plus 10% par tranche de 5 points de vie. Elle causera 1D4 de dommages + 1D4 par tranche de 10 points de vie. Cette nouvelle créature, heureusement pour les personnages, ne se reproduira pas encore. Une fois morte, elle se désintégrera rapidement, ne laissant plus aucune trace. Les forestiers ayant eu le courage d'attaquer la créature ont utilisé des haches. C'est pourquoi les créatures ont pu se débarrasser de tout le village sans vraiment subir trop de dommages. Une arme perçante (rapière) fera des dommages normaux. Une arme contondante (poings, pieds, massue, etc) est la plus utile parmi les armes blanches, étant donné qu'elle ne coupe et ne perce pas.

Créature-type

FOR 44 **CON** 35 **TAI** 30 **INT** 2
POU 5 **DEX** 10 **PDV** 53 **MD** +4D6
Armure : Peau rugueuse (5 points) + spécial

Armes	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
"Pattes"	33%	1D3+MD	38%

Capacités spéciales : Voir ci-dessus.

NOTE :

- *Génère un champ de force de 100 m2 qui empêche l'ennemi de s'échapper*
- *Détection de la vie*
- *La créature ne pourra jamais récupérer des points de vie mais il y aura toujours ses rejetons.*
- *Cette créature ne saigne pas. Imaginez comme si vous couperiez de la pâte à modeler.*

Une fois le combat terminé, les personnages qui se porteront les premiers au secours de l'étranger pourront entendre ses derniers mots. Un jet réussi sous Ancien Anglais ou sous Parler la langue commune (-75%, minimum 5%) permettra de comprendre les mots suivants : Varga... Dimension X... Sauver Caro... Prisonniers...

En disant cela, il tracera un dessin avec son index

Il montrera ensuite une direction avec son doigt avant de mourir. Aucun moyen de guérison ne pourra le ranimer. Si les aventuriers possèdent un quelconque moyen de résurrection, (vous auriez osé leur en donner un ?) il ne marchera pas. Après tout, cet homme devrait déjà être mort depuis longtemps et sa présence dans le Tragique Millénaire n'a pas lieu d'être. L'homme a dessiné l'endroit où se trouve son campement. Ce campement se trouve dans la direction où il a pointé son doigt. En se dirigeant vers cet endroit, les personnages réussiront à voir, grâce à un jet réussi en Pister, des traces de pas partant d'un point d'eau. En les suivant, les personnages grimperont la pente douce d'une petite montagne. En haut, cachée par les branches, se trouve une petite cabane faite artisanalement avec des branches de sapin. Dans celle-ci, on peut trouver une tablette pour noter des informations. L'homme l'a reconverti en journal de bord. Les premières annotations datent d'avant l'arrivée et il s'agit de vérifications de routine. Par la suite, les annotations sont écrites d'une manière plus pressée, comme sous le coup de la tension. Un jet sous Lire Ancien Anglais ou Langue Commune (1/2 du pourcentage normal après 1 bonne heure de concentration).

Jour 1 après la première rencontre avec les monstres

Cette maudite dimension, que nous avons appelé Dimension X nous laisse enfin le temps de souffler quelque peu. Nous réparons les dégâts causés au Varga par les monstres. Les données informatisées au sujet des autres dimensions que nous avons parcourues sont presque toutes perdues. Seules nos mémoires en gardent un souvenir. Espérons que nous réussirons à revenir sur Terre pour pouvoir raconter tout notre savoir... si la guerre n'a pas détruit totalement la planète.

Jour 2, au matin

Depuis quelque temps (l'écoulement du temps est difficile à savoir ici). D'après nos estimations, il semble que le sol de cette dimension soit composé d'une seule matière.

Jour 2, un peu plus tard

Une horrible vérité nous frappe de plein fouet : Le sol est vivant ! Nous croyons que ce n'est que la peau d'un monstre gigantesque et défiant l'imagination.

Le jour 3

Un horrible et dans le même temps merveilleux événement s'est produit aujourd'hui. Ma femme Catherine a porté et donné naissance à un enfant dans l'espace de trois heures ! Inutile de dire que jamais une gestation n'a été aussi courte : En tout et pour tout, 3 heures.

Jour 4, 24 heures plus tard

Ma petite fille, que nous avons prénommé Carolyne, a déjà atteint l'équivalent physique de l'âge de 6 ans. Côté mental, elle a environ 4 ans. Elle semble posséder un psyché très développé et même quelques pouvoirs psychiques. Elle a appris à parler en l'espace de quelques heures. Si nous demeurons ici trop longtemps, j'ai peur de la voir vieillir et mourir. Bon Dieu ! Aidez-nous à nous en sortir. Pour ce qui est de se nourrir, nous avons du manger les monstres qui nous ont attaqués. Certains sont empoisonnés. Heureusement, l'ordinateur du Varga, bien que peu fonctionnel, nous prévient. Si nous revenons sur Terre, je ferai un

rapport complet. J'en aurai pour 800 pages.

Jour 5 et 6, après une nouvelle attaque et le déplacement du Varga, les notes sont toutes tassées

Catherine vient de mourir. Depuis quelques heures, tout s'est déroulé très vite. Les monstres ont mené une autre attaque. Totalement pris par surprise malgré notre surveillance, nous avons combattu férocement. Durant le combat, le Varga s'est remis en route. Les combattants à l'extérieur n'ont pu rentrer à temps. Nous voilà dans une nouvelle dimension. J'ai réussi à fuir avec Catherine. J'ai laissé le Varga, ne pouvant rien faire d'autre. J'ai peur. Catherine vient de succomber à ses blessures et je l'ai enterrée non loin de mon abri. L'environnement ressemble à celui de la Terre mais je ne sais que faire. Nous avons été habilités aux méthodes de survie mais la réalité n'est pas comme la pratique. Nous n'avons pas été formés pour combattre des monstres ! Moi, Andrew Lawker, suis condamné à une mort lente et pénible.

Ainsi se terminent les notes de l'homme. Dans l'abri, on peut aussi trouver des restes de petits animaux. Il est clair que l'homme n'avait pas grand chose à manger. À part cela, il n'y a plus rien. Andrew Lawker n'a pas eu le temps d'emporter bien des choses.

Retrouver le Varga

Pour atteindre le Varga, les personnages devront grimper la montagne. Heureusement, le pic n'est pas difficile à escalader. Les personnages auront trois jets à réussir avec un bonus de 20%, 40% s'ils utilisent des cordes ou d'autre matériel d'escalade. Une fois rendu en haut et après une petite heure de marche (Naturellement, la table des monstres s'applique encore), les aventuriers qui réussiront un jet en Pister remarqueront les traces du passage d'une créature inconnue. Même Hirst sera incapable de l'identifier. Plus les aventuriers s'approcheront du Varga, plus ils apercevront de nombreuses traces du passage de certains des monstres. Après quelques recherches (tout dépendant de l'endroit où ils fouillent), ils découvriront finalement le Varga au fond d'une vallée. S'il avait été sur la montagne, il aurait été facilement aperçu tellement il est gros. Un jet en Grimper seulement sera nécessaire pour atteindre le Varga.

Partie III : Le VARGA

Le Varga ressemble à une immense forteresse carrée. Les murs sont construits dans un alliage d'acier spécial résistant à la plupart des intempéries ou catastrophes naturelles. Une immense plaque d'acier identifie le vaisseau comme provenant des États-Unis.

Pour vous aider à vous retrouver, le plan du Varga vous est donné. Pour le dessiner à vos joueurs, utilisez un quadrillé. Des traces mènent au Varga. Il s'agit de nombreux pas humains, probablement 10 ou 15 personnes lourdement chargées.

Le clan des Tatata

Pendant que les aventuriers fouillent l'intérieur, les guerriers du Clan des Tatata brisés ont décidé d'entrer par l'un des murs des véhicules monoplaces. En groupe de quatre (sauf pour le groupe avec le chef qui comprend 6 membres en tout), ils exploreront eux aussi le Varga mais peu intelligents, ils ne seront pas capables de prendre l'ascenseur. Les guerriers constituent une meute de 20 mutants. Les X sur la carte du Varga indique où ils se trouvent à l'arrivée des aventuriers. Faites les déplacer comme vous le désirez. À toutes les 15 minutes que les aventuriers passent, il vous faudra revérifier leur position. Vous pouvez leur faire rencontrer les Granbretons de la salle 9 et organiser un combat dans lequel les aventuriers pourraient se retrouver impliqués (et où les mutants pourraient fuir, laissant seuls les aventuriers aux prises avec les Granbretons...)

Tatata type

FOR 3D6 **CON** 5D6 **TAI** 3D6
INT 2D6 **POU** 3D6 **DEX** 1D6
PdV 17
Armure : Aucune Cuir 1D6-1

Armes	**Att.**	**Dégâts**	**Par.**
Gourdin	35%	1D6+MD	39%
Épée Courte	45%	1D6+1+MD	68%

Compétences : Éviter 20%, Grimper 25%, Éloquence (pour le chef) 45%
Capacités spéciales : Voir ci-dessus.

Informations sur le Varga

(applicables à moins d'indications contraires)

Tous les murs extérieurs du Varga possèdent 400 points de vie et l'équivalent d'une armure de 10 points. Les murs intérieurs ont 200 points de vie et aussi 10 points d'armure Toutes les portes du Varga possèdent 100 points de vie et l'équivalent de 10 points d'armure. Sauf dans le cas de certaines salles, elles s'ouvrent automatiquement. En cas d'alerte, de catastrophe, toutes les portes peuvent être bloquées automatiquement. Au travers des murs d'un mètre passent des tuyaux et aussi un trou d'aération. Une personne d'une taille maximale de 10 peut passer au travers. Au deuxième étage, les trappes d'aération ne peuvent être traversées que par des personnes de TAI 5 ou moins. Si la porte d'une pièce est fermée, un éventuel jet en Écouter se fera dans les conditions suivantes:

- -40% sur une écoute attentive
- -75% si on ne fait seulement que passer à côté.

À l'intérieur, il fait presque totalement noir. Seules des lumières d'urgence permettent de voir où l'on s'en va. Tous les jets demandant de la vision se font à -30% (Ex: Chercher, Voir).

<u>Etage 1 :</u>

Le plafond est à 7 mètres au-dessus du plancher. Partout, il semble y avoir eu une grande bataille. Voici une description des différents lieux.

1. Le SAS d'entrée

Normalement, 400 points de dommages doivent être effectués pour défoncer l'entrée. Les Granbretons qui sont arrivés avant les aventuriers ont effectué de sérieux dommages à la porte en combinant leurs lance-feu. Cela a épuisé leurs batteries mais maintenant, il y a un trou et seulement 50 points de dommages sont nécessaires pour faire un trou de la taille d'un homme normal. Un cadavre gît sur le sol, complètement écrabouillé. Lors des changements

de dimension, la porte se referme. S'il y a eu une avarie, par exemple un trou, une cloison spéciale permettra de régler ce problème.

2. Hangar à petits véhicules monoplaces

Ces petits véhicules monoplaces visaient à explorer les différentes dimensions visitées. Il n'en reste qu'un, les autres ayant été détruits dans la bataille. Ce véhicule ressemble à une demi-sphère où se trouve un siège devant un tableau de commande. Afin d'éviter les intempéries, le demi-cercle se referme au-dessus du pilote. Ce toit est fait en un matériau vitré très résistant. De petites pinces sur l'avant permettent de saisir de petits objets (TAI 2 et moins). Il est à noter que cet engin n'est absolument pas fait pour le combat. Ce véhicule se déplace à une vitesse de 2 mètres par round et possède une batterie qui permet de se déplacer pendant 3 heures. Il possède une armure de 5 et 50 points de dommages suffisent à le détruire. Il permet de transporter une personne (le pilote) si celui pèse 300 livres ou moins. Un personnage en armure complète ne peut pas s'installer dedans. Pour attaquer et parer avec les pinces, le pourcentage dans ces différentes compétences est de DEX + Bonus à l'attaque ou parade). Les pinces effectuent 1D4+1 points de dommages (sans bonus aux dommages évidemment) Des corps sont répartis un peu partout un peu partout dans les hangars. Il n'y a que des corps humains étant donné que les créatures se sont désintégrées au cours de la bataille. Tout est renversé. Il semble y avoir eu une grande bataille ici. Leurs noms sont inscrits sur leurs uniformes.

3. Salle des scaphandres

Tous les scaphandres sont inutilisables car ils ont été partiellement dévorés par les monstres.

4. Salle des machines

L'équipement de la salle des machines est très sophistiqué. Un jet sous Connaissance de la Mécanique fera remarquer que les ingénieurs utilisent des techniques très évoluées. Les aventuriers qui auront réussi le jet en ayant une Connaissance de la Mécanique d'au moins 50% pourront faire un autre jet en Connaissance du Monde Ancien pour évaluer que la technologie remonte dans les années 2000.

5. Salle de l'équipement (sibis, etc.)

Contient du matériel de survie : Sacs, haches, couvertures, etc. Les objets les plus intéressants sont des émetteurs-récepteurs avec une portée de 2 kilomètres. Un aventurier ayant une connaissance de la Mécanique ou de l'Électricité à 60% aura droit à un jet de pourcentage. S'il est réussi, il sera capable d'utiliser correctement l'appareil.

6. Générateurs d'oxygène

Une connaissance en Mécanique ou Électricité de 80% ou une étude de plus de 6 heures permettra de déterminer la fonction de ces appareils : Distribuer l'air dans le Varga. Sur le sol, dans un coin, quelques bonbonnes d'oxygène avec des masques. Il faudra les remplir d'air pour les utiliser.

7. Centre des réparations

Contient tous les outils nécessaires pour la réparation des équipements. Il y a des batteries, des outils électriques (Connaissance de l'Électricité à 75% et plus pour les utiliser) et d'autres nécessaires à la Mécanique (Clé anglaise, etc.)

8. Salle des armes

De nombreuses armes manquent, ayant été utilisées par les combattants contre les créatures de la dimension X. Il ne reste que deux pistolets lasers. Ils font 4D6 de dommages. La compétence de départ est la DEX + le bonus d'attaque.

9. Poste de travail des scientifiques

Cette salle contient des machines permettant d'analyser les créatures découvertes. Elle est également occupée par des bêtes étranges enfermées dans des cages de verre solide. Deux Loups gardent la porte de cette salle. Ils repéreront immédiatement les aventuriers si ceux-ci arrivent par la porte 3. Ils donneront alors l'alerte. L'équipe est formée du même nombre de personnes que celle dans la forêt *(Voir "Rencontres dans le Juras")*. Les Loups se tiendront deux par deux devant la porte pour empêcher les aventuriers de s'attaquer aux Serpents. Pour passer, il faudra effectuer un jet en Culbuter (Voir les règles de Hawkmoon). Sinon, un seul personnage à la fois pourra se tenir dans la porte contre deux adversaires (passer d'un côté ou de l'autre sera alors impossible). Les guerriers Granbretons ne se mettront pas un par un dans la porte contre deux PJs. S'ils ne sont pas découverts, ils partiront une journée et demie plus tard. En attendant, ils resteront à cet endroit, ayant tout exploré le reste.

Si un aventurier s'approche des Serpents, ces derniers lui lanceront un globe de verre au hasard. Ils n'hésiteront pas non plus, si les Loups sont largement blessés, à projeter un globe au travers de la bataille. Acculés, ils utiliseront leur dague.

Les bocaux : Avant l'arrivée des aventuriers, les Serpents ont eu le temps de lire les notes des savants concernant les micro-organismes et les bêtes étranges contenues dans les bocaux. Ils connaissent donc sommairement ce qui se trouve dans les bocaux. Voici les notes concernant chaque bocal :

a) Bienoculite, Dimension A-12

"Aucun effet à signaler. De plus amples recherches seront à faire."

En réalité, ce micro-organisme réduit l'espérance de vie de 1 an si on en est infecté (en le touchant ou en étant touché). Son temps d'action très lent lui vaut d'être étudié pendant plusieurs années.

b) Azoconlite D-19

"Très acide. À manipuler avec précaution"

Un aventurier aspergé par ce liquide perdra 3D6 points de vie le premier round, 2D6 pendant le deuxième et 1D6 durant le troisième. Si c'est l'armure qui reçoit le coup, elle perdra 3 points d'armure au premier round, 2 points au deuxième round et 1 au troisième round.

c) Canulonia S-19

"Aucun effet apparent. Recherche en cours"

Ce micro-organisme est totalement inoffensif

d) Razoil V-18

"Aucun effet apparent. Recherche en cours"

Si avalé, cet organisme permettra de regagner 5D6 points de vie. Mas qui voudra l'avaler ?

e) Heaniel B-10

"Il ne faut pas le toucher avec un organisme vivant. Recherche en cours"

Ce micro-organisme s'accroche immédiatement à toute chose vivante le touchant. Il ne pourra être enlevé sans l'aide d'une solution acide (il possède 6 points de vie).

f) Kaline-12

"Aucun effet apparent. Recherche en cours"

Ce micro-organisme est totalement inoffensif

10. Générateur de voyage dimensionnel

Les aventuriers ayant une connaissance de l'Électricité à 75% et au moins 40% en Mécanique pourront étudier cette étrange machine afin de découvrir à quoi elle sert. Il suffira de l'étudier pendant au moins un mois...

11. Laboratoire médical (Blessure majeure).

Contient l'équipement nécessaire pour guérir les blessures majeures et faire des diagnostics. Comprendre comment fonctionnent ces appareils demande une compétence de la Médecine minimale de 80% et de l'Électricité à 40%. Privés de soins et tabassés par les secousses, deux membres sont tombés morts sur le sol. Ils ont subi de graves blessures à l'abdomen, probablement causées par les monstres. Une odeur de putréfaction s'échappe de l'endroit.

12. Ordinateur Central

Un gigantesque ordinateur central se dresse ici et gère toutes les données du Varga et prend les décisions en conséquence. Malheureusement, les "climats" des différentes dimensions combinés aux attaques des mutants l'ont un peu affecté et il arrive parfois qu'il effectue des changements non requis. Voici quelques exemples : La température interne du Varga : Il arrive que la température monte à des degrés insupportables, forçant toute personne à se dévêtir pour ne pas mourir de chaleur. Tout personnage désirant garder son armure verra ses capacités diminuer (Pourcentage coupé de moitié pour tous ses jets de compétence). D'un autre côté, il peut arriver qu'il fasse très froid et que les aventuriers attrapent des engelures forçant l'amputation. L'ordinateur décide de changer de dimension : C'est ce qui vous permet à vous, Maître de Jeu, de les faire changer de dimensions quand vous le désirez. Si vos personnages pressent les boutons, tirent les manettes, etc., il se passera divers phénomènes mais aucun n'affecteront le changement de dimension, l'Ordinateur ayant besoin d'un code spécial.

<u>Deuxième étage :</u>

13. La salle de repas

Des distributrices de pilules de différents repas se situent sur les côtés. Elles ne sont pas identifiées, l'équipage originel du Varga connaissant toutes les couleurs et à quoi elles se rapportent. Certaines distributrices sont renversées et les quelques pilules qui restaient sont étendues par terre. Ces pilules n'étant pas faites pour exister pendant 2000 ans, elles sont un peu mauvaises et ne provoqueront que des maux d'estomac de 1D6+3 heures qui diminueront les pourcentages des PJ de 20%. Les malaises prennent effet après la première heure d'ingestion.

14. Laboratoire médical (blessures mineures)

Ce laboratoire contient les instruments nécessaires à de petites opérations (points de suture, petites foulures, etc.). Tout est renversé par terre.

15. La salle de détente

C'est là où les membres de l'équipage ayant terminé leur travail prennent du repos. Cette salle comprend un diffuseur d'hologrammes avec casque d'écoute pour ne pas déranger personne, des sofas, etc. Les appareils ayant été ébranlés par les secousses violentes des changements brusques de plans ne fonctionnent plus.

16. Ascenseurs

Un seul bouton sert à monter ou descendre. Les aventuriers claustrophobes auront sûrement la trouille.

17. Salle d'entraînement

Un gymnase pour garder la forme

<u>C-1 à C-30 :</u>

Ces locaux sont les chambres à coucher de chacun des scientifiques du Varga. Le nom de chaque occupant est inscrit sur la porte. Chaque chambre est très légèrement meublée : un lit et une petite table de chevet, douche (une place). Cependant, quelques chambres contiennent des objets personnels particulièrement intéressants :

- Brosse à dents électrique (Imaginez la surprise des personnages actionnant sans le savoir cette arme du passé !).
- Livre sur l'histoire de la France Médiévale (Chambre C-7).
- Divers romans datant de 2995 à 2999 distribués dans 10 chambres parmi celles que vous désirerez.
- Dans certaines chambres, on peut trouver des photos de personnes. Généralement, ce sont des enfants ou de jeunes personnes.

<u>Carolyne :</u>

Dans la chambre C-15, les personnages découvriront une petite fille endormie. À l'ouverture de la porte, elle s'éveillera et, apeurée, les repoussera avec un répulseur psychique, un de ses pouvoirs mentaux. Cette pulsion mentale à une puissance de 18 et chaque personnage devant la porte devra faire un jet de CON vs la puissance de 18. Ceux qui échoueront le jet reculeront d'une distance en mètres égale à la différence entre la puissance du répulseur et leur constitution. Une personne ayant 18 ou plus de CON tombera par terre si elle rate son jet. Un jet réussit permettra de rester debout mais en ayant subi un choc. La fillette profitera de cet instant pour se sauver par une bouche d'aération (TAI 5 ou moins, ne l'oubliez pas !). Elle restera cachée à une distance où elle ne pourra être attrapée par les aventuriers.

Moyen de l'attraper : L'enfant est très perturbée par tous les événements passés et n'a pas eu le temps de vieillir comme il se doit. Il est donc facile de la berner. Une femme aux cheveux noirs et longs pourra se faire passer (momentanément) pour sa mère et en appelant la fillette par son nom (Carolyne). Un jet sous 5 x le CHA de l'aventurière permettra de berner la fillette, le temps qu'elle se rapproche et qu'on l'attrape. Tenter tout simplement de la convaincre que les aventuriers sont des amis. Par exemple, ils ne sont pas des

monstres et lui ressemblent beaucoup. En plus, la convaincre qu'ils ne lui feront pas de mal la persuadera si un aventurier réussit un jet (-10% du à la peur de la petite) sous Persuader. Un jet sous 5 x CHA et sous Persuader devrait suffire à la convaincre. Laisser de la nourriture, un peu comme pour attirer des animaux, ne marchera pas avec elle puisqu'elle n'a pas besoin de nourriture. Le concept de "manger" n'a que peu de signification pour elle puisque cela n'est pas nécessaire.

Quoiqu'il en soit, la fillette lira leurs sentiments pour voir s'ils ne sont pas des menteurs. Elle se liera rapidement à celui qui lui fera le moins de mensonges. Sous l'effet du choc, elle ne pensera pas immédiatement à utiliser ce pouvoir. Si la fillette est capturée, il faudra être très gentil avec elle sinon elle utilisera un autre de ses pouvoirs psioniques qui lui paraît le meilleur pour régler la situation. Par exemple, si l'un des aventuriers l'attaque, elle tentera de faire rétrécir l'armure de celui-ci pour l'étouffer.

S'ils parviennent à l'interroger (gentiment), elle donnera les réponses suivantes (Selon les questions que les personnages lui poseront) : Elle est toute seule depuis un bon bout de temps mais ne peut l'évaluer. Ils se trouvaient dans un monde de monstres qui les ont attaqués. Sa maman l'a caché et lui a dit de rester camouflée dans les tunnels. Papa et maman ont disparu. Elle pense qu'il y a encore des monstres car elle en a vu un.

Si les aventuriers n'entrent pas dans la salle C-15, ils la verront ailleurs. Aussitôt qu'elle se sentira remarquée, elle tentera de fuir.

La Fillette

FOR 07 **CON** 14 **TAI** 06 **INT** 12 **POU** 18 **DEX** 13 **CHA** 18 **PDV** 08
Attaques : Poings 10% 1D3 10% ; Pouvoirs Psys
Armure : Spécial

Compétences : Éviter 34%, Voir 45%, Écouter 45%, Chercher 38%, Se Cacher 77%
Mutations : Âge physique avancé, âge mental du 2/3 du physique, Robustesse Augmentation de caractéristique (Constitution), Pouvoirs psys

Pouvoirs psys :
Répulseur psychique (voir au-dessus)
Régénération : 1D6 par round de concentration
Télékinésie : Objet de TAI 3 et moins
Lire les sentiments : Jet POU vs POU
Torsion : Permet de tordre des objets métalliques de TAI 15 ou moins.
Champ de force : Barrière mentale si elle n'utilise aucun autre pouvoir ou attaque, 20 points de protection
Pas de nourriture : Carolyne n'a pas besoin de se nourrir. Cela pourra surprendre les aventuriers.

***Note :** Ses pouvoirs sont inefficaces contre les monstres.*

Pendant qu'ils se promèneront dans le Varga, ils devront réussir un jet sous POU x 5 pour remarquer le déplacement du Varga vers une autre dimension. Naturellement, ils ne sauront pas qu'ils changent de dimension mais ils auront un étrange pressentiment... Le changement de dimension prend à peine deux minutes, ce qui ne laissera pas à vos aventuriers le temps de ressortir. Lorsqu'ils se décideront à sortir, ils se retrouveront dans un étrange environnement...

Partie IV : Albuquerque

Le centre de recherche de Kurq

"Étant donné les insuccès évidents et la perte d'un investissement important, le budget accordé au Centre de Recherche sur les voyages interdimensionnels est annulé".

Adam Burton, Trésorier officiel des États-Unis, 24 février 2063

Le Centre de recherche ayant produit le Varga se trouve environ enterré à 15 kilomètres d'Albuquerque, maintenant dénommée Kurq. Durant la Grande Guerre, les scientifiques travaillant au projet Varga décidèrent de retourner dans les laboratoires détruits afin d'attendre, en vain, le retour du Varga. Pour eux, ce projet était leur "bébé" et ils ne pouvaient se résoudre à l'oublier. Sachant qu'ils pourraient avoir à attendre très longtemps et même au-delà de leur vie, les scientifiques, avec l'aide d'un milliardaire, achetèrent de l'équipement par le marché noir qui s'était développé. Avec tout leur équipement, ils se réfugièrent dans les ruines d'Albuquerque, enlevant les tonnes de terre ensevelissant le laboratoire scientifique. Par la suite, ils tentèrent de construire un robot parfait qui pourrait les réveiller d'un sommeil en état de suspension. Ils réussirent à créer un modèle de robot capable de faire cela. Dans sa mémoire, ils inscrirent ce qu'il devait faire, c'est-à-dire accueillir les membres du Varga, leur donner de bons soins et, pendant que les survivants prendraient leur repos, le robot devait réveiller les scientifiques en animation suspendue. Lorsque le milliardaire s'aperçut que son argent n'était pas, comme prévu, utilisé pour augmenter sa longévité, il le fit savoir aux scientifiques. Ceux-ci le massacrèrent et érigèrent une plaque en son honneur... Pris de mégalomanie, tous les scientifiques se construisirent un robot leur ressemblant physiquement. Chaque robot portait le même nom que son propriétaire, en y ajoutant la mention "junior". Lorsque tout ce qui était construit fut jugé apte à l'attente des survivants, tous les scientifiques se firent mettre en animation suspendue. Cependant, vers la fin de la Grande Guerre, de nombreux bouleversements sismiques eurent lieu. Ce qui restait du centre scientifique s'engouffra dans le sol et fut recouvert. Les robots survécurent mais se détraquèrent quelque peu, au point d'oublier de réveiller leurs créateurs. Ces derniers décédèrent sans en avoir conscience. Leurs créateurs étant morts et leurs circuits étant un peu bousillés, les robots prirent la personnalité de leurs défunts créateurs. Ils étudièrent les notes des savants afin de bien comprendre ce qu'était le projet Varga car on ne leur avait expliqué qu'une infime partie. Depuis plus de 3000 ans, ils attendent l'arrivée des membres du Varga. Naturellement, les robots ne connaissent pas les membres d'équipage Varga. Ils savent cependant très bien comment ce dernier fonctionne.

Les 7 robots portent les noms suivants :

- Cleveland Carpenter Jr
- Dave Illand Jr
- Robert Pearson Jr

- Andrew Carter Jr
- Aaron Klein Jr
- Reggie Loaders Jr
- Carl Smith Jr

Ils se présenteront un par un. Si les PJs remarquent qu'ils possèdent tous la terminaison "Jr", ils diront que ce n'est qu'une coïncidence...

Les 7 Robots scientifiques survivants

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
FOR	22	25	23	21	23	22	21
CON	30	23	24	23	24	34	23
TAI	14	12	13	15	12	11	10
INT	17	16	17	18	19	20	19
POU	10	11	10	10	11	10	12
DEX	18	16	12	16	15	18	17
CHA	12	12	13	12	13	15	14
MD	D6	D6	D6	D6	D6	D6	D6
PDV	32	23	25	26	24	34	23

Armure : 7 points d'acier

Arme	Att.	Dégâts	Par.
Poings	70%	1D3+MD	70%
Pieds	45%	1D6+MD	--

Compétences : Voir 79%, Écouter 76%, Éviter 56%, Premiers soins 12%, Mémoriser 67%, Équilibre 77%, Chercher 34%, Persuader 70%, Éloquence 45%, Parler et écrire Ancien Anglais 100%, Connaissance de la Biologie 77%, Connaissance de la Médecine 57%, Connaissance du Monde Ancien 65%, Autres connaissances à 50%.

L'arrivée du VARGA

À l'intérieur du Centre de Recherche, une alarme s'actionne. Il s'agit de l'Ordinateur qui prévient les scientifiques (i.e. les robots) de l'arrivée du Varga. Ces derniers actionnent la sortie d'oxygène avant de se rendre à l'endroit où la forteresse doit normalement arriver. Ils attendront les aventuriers à l'extérieur, prenant bien soin de vérifier si le vaisseau n'est pas trop endommagé. Lorsque les aventuriers s'approcheront de la sortie, les scientifiques seront quelque peu surpris. Ils ne connaissent pas les membres du Varga mais l'équipement étrange porté par les aventuriers les étonne. D'un commun accord, ils accueillent les aventuriers. Ils nomment quelques noms pour voir si jamais ceux qui descendent du Varga sont parmi les hommes envoyés. Ils commenceront par le nom d'Andrew Lawker (" A " étant le premier sur la liste). Ils leur demanderont des nouvelles de leur voyage interdimensionnel. Étrangement, aucun d'eux ne prendra de notes (les informations étant enregistrées dans leur mémoire). Il deviendra vite évident pour les scientifiques que les PJs ne sont pas exactement ceux qu'ils attendaient. Ils leur proposeront alors une chambre pour se reposer. Voyager dans les dimensions, ce n'est pas ce qui est de plus reposant ! Si les aventuriers ne veulent pas aller se coucher, les scientifiques seront patients et attendront que la fatigue rattrape les aventuriers. Chaque aventurier se verra assigner une chambre. Si la petite Carolyne est avec eux, ils demanderont qui elle est. Qu'on leur donne une réponse ou non, elle se verra assigner une chambre elle aussi.

Description des salles

1. La plaque d'honneur

C'est une simple plaque qui porte la mention :

"Plaque commémorative soulignant l'effort apporté par M. Henri Lockburn qui a si bien réussi à servir son pays en nous fournissant des fonds afin de reconstruire le laboratoire en vue d'accueillir le retour du Varga."

2. Les chambres

Chacune des chambres ne contient qu'un lit qui n'a pas été utilisé depuis longtemps (à quoi sert le sommeil pour un robot ?) et les couvertures s'effritent dans les mains des aventuriers. Chacun pourra se rendre compte que personne n'a dormi dans ces chambres depuis une éternité.

3. Aire d'atterrissage du Varga

À l'aide de leurs fonds, les scientifiques ont fait dégager un espace afin d'accueillir le Varga. Le cataclysme d'après-guerre a cependant refoulé un peu de terre sur les bulldozers qui creusaient. Les carcasses des bulldozers (3A) sont encore visibles, ensevelies sous des tonnes de terre. En fouillant, les aventuriers pourront bien découvrir quelques squelettes...

4. Salle

Cette ancienne cafétéria a été ensevelie sous la terre mais une partie en est restée. Les robots viendront ici en vue de trouver de la nourriture aux aventuriers. Ils ne découvriront que quelques pilules en supplément d'alimentation. Ces pilules sont nocives et "passées date". Un aventurier avalant ces pilules aura des crampes d'estomac et tous ses jets se feront à -10% du à la douleur.

5. Salle de conservation des corps

Les robots n'amèneront pas les aventuriers dans cette pièce. Si un aventurier fouille dans cet endroit, il pourra découvrir des cocons contenant des squelettes habillés comme les robots. Un jet en Mémoriser permettra de faire remarquer que les noms sur les habits correspondent à ceux des robots, le terme "junior" en moins. Les robots ont négligé de s'occuper des "cocons de survie" des scientifiques et ces derniers en sont morts.

6. Laboratoire d'expérimentation

C'est ici que les robots mènent leurs expériences. En fait, la majorité du matériel a été perdu et les robots ne peuvent faire grand chose. Si les robots étaient capables de penser comme les humains, il y a longtemps qu'ils seraient devenus fous à force de ne rien faire. C'est tout de même ici qu'ils viendront osculter la petite Carolyne (voir plus bas).

Lorsque les aventuriers dormiront, un gaz s'échappera des grilles d'aération au plafond. Chaque aventurier devra effectuer un jet en Sentir. Ceux qui rateront auront alors droit à un jet sous POUx1 (sixième sens). Si les deux jets sont ratés, le personnage tombe dans l'inconscience. Si un des deux jets est réussi, l'aventurier aura le temps de s'éveiller avant que le gaz ne prenne effet. Il devra alors tenter de sortir le plus rapidement possible de la salle. Cependant, la porte est coincée mais n'est plus très solide. Un jet de FOR vs la résistance de la porte (14) est nécessaire pour l'ouvrir. Pour la détruire avec une arme, il faudra effectuer 50 points de dégâts. À chaque round à partir de celui ce l'éveil, le personnage devra effectuer un jet de CON contre la

puissance 12 du poison. Un échec signifiera que le personnage est tombé sans connaissance. Les scientifiques arriveront 5 minutes (25 rounds) après le début de la propagation du gaz dans les chambres. Un aventurier qui réussit à sortir de la chambre se retrouvera dans le couloir et n'aura pas à faire de jet. Pour entrer dans les autres salles, il devra réussir d'autres jets de FOR pour ouvrir une porte. Pour réveiller un PJ, il faut le brasser fortement ou lui donner quelques bonnes claques. Un personnage qui aura été éveillé sera encore sous l'effet du gaz et verra ses compétences réduites de moitié pour la prochaine heure. Si aucun aventurier ne peut résister au gaz, les scientifiques choisiront le moins costaud (plus petite TAI) des aventuriers pour l'ausculter. S'ils connaissent la fillette, ils s'en prendront à elle. Quelque soit la personne choisie, ils effectueront sur la personne des pratiques médicales destinées à découvrir ce qui se cache en chacun, un peu comme ausculter des animaux de laboratoire. Mais auparavant, ils utiliseront un Sondeur (Voir la France). Si c'est la fillette qui y passe, elle se réveillera brutalement, utilisant aléatoirement ces pouvoirs psychiques sans en prendre conscience. Ces effets sont particulièrement dévastateurs et elle détruira certainement un des robots. Elle ira ensuite tenter de se cacher. Naturellement, les bruits réveilleront les aventuriers. Sonder complètement un esprit prend environ trois heures. Par la suite, les analyses biologiques prendront plus de 4 heures. Si un aventurier possède une mutation, les scientifiques prendront une heure de plus par mutation. Pendant ce temps, les autres aventuriers sont faits prisonniers dans une même chambre et sont attachés individuellement avec des fils électriques. Pour se libérer, les aventuriers pourront faire un jet de FOR vs la résistance du fil un peu vieillot (20) ou tenter de se libérer en détachant un autre aventurier. Chaque tentative de casser les fils prendra 20 minutes. Tenter de délier quelqu'un d'autre en étant soi-même attaché prendra 30 minutes et demandera un jet critique sous la compétence Défaire un Noeud. À chaque 15 minutes sans connaissance, chaque aventurier devra faire un jet de CON vs l'effet du gaz (12) pour reprendre connaissance et tenter de se libérer. À chaque demi-heure, un des deux gardes postés à l'entrée regarde si tout est correct. La porte de la prison des aventuriers possède une résistance de 20. Deux aventuriers au plus peuvent unir leurs forces pour la défoncer. Les robots entreront aussitôt qu'ils verront quelque chose d'anormal. Ils attaqueront immédiatement si on ne les écoute pas. Heureusement, ils ne viseront pas à tuer mais seulement à assommer. Considérez donc que les dommages ne sont que temporaires. Une fois les points de vie d'un aventurier descendra sous zéro, il s'écroulera inconscient. Un personnage frappant un scientifique s'apercevra immédiatement qu'il frappe sur du fer ou autre matériel du genre. À chaque fois que les dommages dépasseront la résistance de l'armure, de nombreuses étincelles en surgiront. Si un des scientifiques "meurt", une voix dira "Autodestruction commencée : 15 minutes moins 1 secondes. Un jet réussi sous INT x 3 permettra de faire penser que si ça saute, tout va s'écrouler et qu'il vaut mieux être dans la forteresse si l'on veut avoir une chance de s'en sortir. Si un des aventuriers décide de désamorcer la bombe, il s'apercevra que ce sera très difficile et qu'une connaissance d'au moins 80% en Mécanique et Électricité sera nécessaire pour la désamorcer sans que tout saute. S'il veut quand même essayer, il devra posséder les deux compétences au niveau mentionné plus tôt et réussir des jets dans chacune d'elle. À chaque fois qu'un des scientifiques explose, il y aura 10% de chances cumulatives (i.e. 10% après que le premier ait explosé, 20% pour le deuxième, etc…) que le plafond s'écroule. Si c'est le cas, des jets sous Éviter pour chaque 15 mètres de parcours devra être fait pour ne pas recevoir de blocs de roches. S'il est raté, le personnage recevra 1D4 roches faisant chacune 1D4 de dommages (pas d'armure).

Répartition des 7 scientifiques :

- 1 monte la garde devant la porte
- 3 effectuent des expériences sur le personnage choisi
- 3 autres réparent l'ordinateur du Varga

Naturellement, tous les scientifiques accourront s'ils entendent l'un des leurs exploser. Ils attaqueront sans aucun doute la cause de l'explosion...

Les explosions provoqueront un dérangement dans le Varga et celui-ci entamera un nouveau changement de dimension.

Partie V : Le culte des Pyonics

Le plan de Tlaaxx

Sans aucun contrôle, le Varga se déplace dans une dimension emplie d'une sorte de lave en fusion. Par les hublots, les personnages pourront apercevoir l'environnement du plan de Tlaaxx. Ce plan possède un sol constitué de lave en fusion où apparaissent certaines îles faites d'un matériau étrange ressemblant à de la roche. Ces quelques îlots sont très éloignés de quelques kilomètres les uns des autres et il est impossible de les rejoindre autrement que par le vol, à moins de pouvoir construire un pont ou un navire suffisamment résistant pour traverser la mer de lave. L'atoll où se trouve le Varga est occupé par les Pyonics, une race de géants autrefois puissante qui régnait sur tout le plan. Ces géants, en plus de leur force, possédaient également une puissance psychique phénoménale. Cette énergie psychique provenait d'un Globe de Puissance dont l'origine était oubliée. Ce servant de leur pouvoir psychique, ils pouvaient se déplacer d'îles en îles en se concentrant pour s'envoler. Mais un jour (si cela a une signification ici puisque sur le plan de Tlaaxx, il n'y a pas de jours ni aucun moyen de calculer le temps), le terrible Xion, plus communément appelé le "Gardien" s'empara du Globe de puissance dans la capitale des Pyonics, Fola, et se cacha dans ce qu'il a appelé la "Caverne Sacrée". Ne pouvant pas vraiment l'utiliser, il décida quand même de s'en servir pour dominer une race, voulant se venger sur elle de l'exil de son plan natal. Il se complaît à opprimer un peuple, empêchant les membres isolés sur chaque île de se rejoindre. Le Globe de Puissance lui permet de réaliser ses rêves. Sans le Globe, les Pyonics sont complètement à sa merci. En effet, les Pyonics ne peuvent rien faire contre les pouvoirs du globe. S'il

l'aurait voulu, il aurait détruit la race des Pyonics depuis longtemps mais comment aurait-il pu dominer s'il n'y avait personne à opprimer ?

La rencontre avec les Pyonics

Cette lave est très épaisse mais le Varga, immense forteresse, commencera à s'engloutir dès son arrivée sur le plan. Toute personne à bord devra faire un jet d'Équilibre pour ne pas glisser contre un mur et subir 1D4 de dommages. En observant par l'écran central, vos malheureux personnages pourront s'apercevoir que le Varga se trouve au milieu d'un gigantesque atoll. En regardant par l'écran central du Varga, ils verront des géants entourant la forteresse. Ceux-ci font près de quatre mètres de haut. Quelques minutes plus tard, ils recevront un message télépathique. Leur "interlocuteur" prétend se nommer Iziglian, shaman de la fière tribu des Pyonics. Il acceptera de répondre à toutes leurs questions, en autant qu'elles concernent le plan de Tlaaxx puisqu'il ne sait pas, naturellement, comment le Varga est arrivé par ici. Iziglian leur expliquera qu'ils doivent être les sauveurs attendus. Pour les aider à sortir du Varga, tout le peuple se concentrera pour leur faire un pont mental. Cela les épuisera énormément. Ils trouveront tout de même la force d'accueillir les personnages et de leur offrir à manger. La nourriture des Pyonics, bien qu'elle soit de source inconnue, est parfaitement comestible. Les personnages s'apercevront vite que lorsqu'ils parlent, ils ne peuvent être compris. Par contre, s'efforcer de communiquer par télépathie s'avérera nécessaire. La nature spéciale du plan de Tlaaxx permet ce type de communication. Après une heure, les aventuriers pourront calculer que le Varga sera complètement englouti en deux jours, sans compter qu'il sera sûrement sérieusement endommagé auparavant. Les Pyonics se rassembleront alors en se tenant la main. Lorsqu'ils se seront tous concentrés, un "pont" de lumière orangée apparaîtra pour rejoindre les aventuriers. Si les aventuriers ne se dépêchent pas, ils devront rester sur le Varga. Le pont restera présent pendant cinq minutes, pas plus. Le pont possède une bonne adhérence et les personnages, à moins qu'ils ne décident de sauter pour se suicider, ne tomberont pas dans la lave. Les Pyonics ne pourront recommencer leur pont avant 24 heures, ce qui laissera le Varga s'enfoncer un peu plus...

L'histoire des Pyonics

Le shaman, visiblement très fatigué par l'épreuve, leur racontera que les Pyonics étaient auparavant de puissants télépathes et pouvaient faire à peu près n'importe quoi. Ils pouvaient même voler en utilisant leurs pouvoirs psychiques afin d'atteindre les autres îles habitées par les Pyonics. Malheureusement, un être maudit venu d'un autre plan leur ont dérobé la source de leur pouvoir : Le globe de puissance. Celui-ci est enfermé dans la Caverne Sacrée et l'entrée est interdite aux Pyonics mais peut-être pas aux étrangers. Ils leur proposent d'aller chercher le Globe qui leur permettra de relever la forteresse et même de lui donner de l'énergie pour partir, même s'ils ne peuvent deviner la destination. Le shaman ne connaît rien de ce qui peut se trouver dans les cavernes, mais dire aux aventuriers que les plus grands héros Pyonics ne sont jamais revenus devrait suffire à leur faire voir qu'il y a des dangers. Inutile de dire que vos aventuriers n'ont pas vraiment le choix.

Pyonic type

FOR 30 **CON** 27 **TAI** 24 **INT** 14 **POU** 10 **DEX** 10 **CHA** 10 **PDV** 39 **MD** +3D6

Armure : Aucune

Arme	Att.	Dégâts	Par.
Poings	77%	1D3+MD	68%

La caverne sacrée

La Caverne Sacrée où se trouve le Globe de puissance contient plusieurs salles menant loin dans les entrailles de l'atoll et même sous la lave ! Les matériaux du sol n'étant pas identiques à ceux de la Terre, la lave ne s'insinue que très lentement et ces cavernes ne seront pas submergées avant des siècles, la magie du Gardien aidant. Pour se débarrasser de quelques corvées de gardes, le Gardien a repris tous les corps des héros Pyonics et en a fait des zombies grâce à sa magie. Ces cadavres gardent dorénavant la totalité des cavernes. Le Gardien peut ainsi relâcher sa surveillance. Malheureusement, il peut voir au travers des yeux des zombies Pyonics. Le Gardien ne se déplacera pas plus loin que 5 mètres du Globe de Puissance. À moins d'indications contraires, les cavernes se ressembleront toutes, c'est-à-dire des murs noirs et parfois quelques rivières de lave. L'atmosphère est très chaude et de la fumée peu dense embrume la grotte.

Les zombies Pyonics

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	30	27	32	29	34	32
CON	06	06	06	04	06	07
TAI	24	24	25	21	26	24
DEX	10	09	10	03	07	09
PDV	18	18	19	13	20	19

MD +3D6

Arme	Att.	Dégâts	Par.
Poings	77%	1D3+MD	68%

Armure : Aucune mais ils sont insensibles aux blessures majeures même si cela peut les ralentir.
Par exemple, si une blessure majeure indique qu'une jambe est partiellement ou complètement coupée, le zombie devra constamment effectuer des jets en Équilibre (1 au début de chaque round) pour se tenir debout. Libre à vous d'imaginer les morceaux pouvant tomber.

Les zombies ne possèdent aucune intelligence ni pouvoir. Ils sont insensibles aux attaques mentales. Quant au Charisme, vous n'avez pas à vous poser de question... Ils ont gardé leurs capacités à se battre mais heureusement, ils sont à mains nues et leur corps est moins solide à cause de leur état cadavérique.

1. Entrée

L'entrée est constituée d'une immense roche de 8 mètres de hauteur et d'égale largeur. Une ouverture se présente sur la face est. Dès que les aventuriers s'approcheront à moins de 5 mètres de cette entrée, une voix magique les avertit que les Pyonics n'ont pas le droit d'entrer ici. S'ils passent, les PJs ne seront pas attaqués, n'étant pas des Pyonics (un Pyonics subirait 20D6 de dommages électriques...) Un grand escalier descendant dans le noir leur permettra de descendre.

Une odeur de souffre volcanique se fera sentir et ennuiera les aventuriers dans toutes leurs actions. Ils auront donc un malus de 15% à tous leurs jets de dés, étant partiellement asphyxiés et aveuglés (se cacher le visage avec un tissu permettra de réduire ce malus à 10%).

Les marches :

Toutes les marches de cet endroit secret sont deux fois plus hautes que la normale et sont glissantes. Elles sont aussi très larges. Les PJs devront faire attention à ne pas tomber. Quelques jets d'Équilibre ne seront pas à dédaigner pour descendre et quelques jets en Grimper de temps à autre pour remonter. Un éventuel combat dans les marches sera à éviter. Il n'y a de la place que pour deux personnes. Un combattant installé sur une marche au-dessus aura droit à 10% de plus à son attaque. Par contre, s'il rate l'ennemi, il pourrait atteindre un compagnon se battant contre l'ennemi sur la marche inférieure (Jet sous 5 x DEX pour éviter cela). Toute maladresse, que ce soit en combat ou en se promenant dans les escaliers, entraînera la chute du personnage dans l'escalier. Il dévalera 1D6 + 3 marches. Une fois le nombre de marches déterminées, l'aventurier aura droit à un jet en culbuter réduit de moitié à chaque marche afin de s'arrêter. Les dommages seront de 1D2 par marche, l'armure ne comptant pas dans le calcul des dommages. Il faut un round complet pour remonter une marche.

2. La salle du questionnement

Dès l'entrée des personnages dans la deuxième salle, toutes les sorties se refermeront assez rapidement. Tout personnage à l'arrière du groupe aura droit à un jet sous 1 x POU pour réagir. S'il est réussi, il pourra tenter un jet en culbuter afin de passer sous la porte qui se referme en descendant. Une réussite lui permettra de passer sans problème. Un échec signifiera qu'il n'a pas réagi assez vite. Un échec critique signifiera la mort de l'aventurier, étant écrasé par la porte. La porte est quasi-indestructible. Les personnages auront donc tout loisir de tenter de la détruire mais rien n'y fera. Aussitôt que la porte sera fermée, une voix se fera entendre dans leur esprit et leur posera la question suivante. Ils devront y répondre sous peine de mourir. Le Gardien (voir caractéristiques plus bas) ne répondra à aucune question et ne posera sa demande qu'une seule fois. En fait, les personnages n'ont eu aucun moyen de connaître la réponse à moins que l'un d'eux n'ait demandé au shaman de lui raconter les coutumes du peuple des Pyonics. C'est tout simplement un piège tendu uniquement pour s'assurer que le premier gardien n'ait pas été berné.

La question est la suivante :

"À quel âge un Pyonic devient-il adulte? "

Toute réponse (incluant "nous ne savons pas") fera lentement ouvrir les portes. Heureusement pour les aventuriers, personne ne les attaquera mais leur présence sera connue de Xion... Si un personnage a réussi à sortir avant que la porte ne se referme, il ne pourra pas entendre ce qui se dit et ne pourra donc pas formuler une réponse. Si jamais quelqu'un connaît la réponse et la mentionne à voix forte, un gaz remplira alors rapidement la pièce. Il ne sert à rien de se cacher le visage car le poison prend effet au contact avec la peau. La seule chance des aventuriers de s'en sortir est le fait qu'ils ne sont pas des Pyonics. Conçu pour tuer un Pyonic en moins de 30 secondes, le gaz n'a que peu d'effet sur les humains. Chaque personne doit effectuer cinq jet de CON vs la virulence du poison sur les humains (13). Chaque jet raté fera perdre 1D6 points de vie à l'aventurier. Un échec critique résultera en 2D6 points de dommages.

3. La salle des morts

Cette salle ne servant à rien, le Gardien a décidé de s'en servir afin d'en constituer un piège. Il a creusé des trous dans la roche et y a placé des zombies. Par la suite, il a camouflé les entrées avec un sort d'illusion d'une puissance de 18. Les aventuriers devront confronter leur POU avec ce 18 sur la Table de Résistance pour ne pas être bernés. Aussitôt entrés, une porte se refermera très rapidement, surprenant les aventuriers. À ce moment, l'illusion prendra fin et les zombies s'animeront. Il y a 5 zombies dans cette salle.

4. Un Pyonic garde l'endroit

Ce garde et tous les autres gardant la caverne sont des zombies et ils ne peuvent pas faire autre chose que de garder la salle où ils sont assignés. Même si les aventuriers causent le plus énorme vacarme, les gardes ne changeront pas de pièce. Cependant, aussitôt qu'un intrus entrera, ils s'activeront pour détruire l'envahisseur (mais ne sortiront pas de leur caverne !)

5. 3 Pyonics gardent l'endroit

6. 2 Pyonics gardent l'endroit

7. Cet escalier descend très profondément et très longtemps

8. Rien

9. Une rivière de lave. Un jet en sauter devra être fait. Si il est raté, l'aventurier perd 1D6 points de vie par tranche de 10% de différence entre le jet et la compétence. Un échec critique fera perdre 3D10+4 points de vie. S'il survit, ce sera avec de graves brûlures sur tout le corps et son Charisme descendra à 1.

10. 2 Pyonics gardent l'endroit

11. 1 Pyonic garde l'endroit

12. Rien. Encore que...

13. 3 Pyonics gardent l'endroit

14. 5 Pyonics gardent l'endroit

15. Faux gardien

Celui-ci les prévient qu'ils doivent faire demi-tour où il s'occupera personnellement d'eux. Si attaqué, la première arme qui le frappera le tuera. En fait, il se dissipera.

16. Faux gardien

Ce gardien les approchera d'une autre façon. Il leur fera des offres d'alliance. S'ils acceptent, les personnages seront envoyés pour détruire des Pyonics. Par le pouvoir du Globe, il leur assure que les Pyonics ne pourront se défendre. Il dit vrai : le Globe lui permet cela mais le Gardien ne l'activera pas lors du moment où les personnages rejoindront les Pyonics. Si attaqué, le faux gardien se dissipera.

17. La Salle du Gardien

Dans l'escalier menant à cette salle, les aventuriers pourront voir une intense lumière. Celle-ci émane d'un globe qui se trouve derrière une grande table occupée par 6 personnes. Chaque personne porte une épée large. Devant la table, de chaque côté, un garde Pyonic se tient. La personne du centre prendra la parole :

Mes amis, bienvenue. L'endroit où vous vous trouvez est sacré. Vous devez immédiatement repartir sinon le mauvais sort sera sur vous.

Si les aventuriers demandent des explications, ils se feront répondre qu'ils sont en face des maîtres du destin du plan de Tlaax et que ce sont eux qui décident de l'avenir du plan. Les personnes expliquent que les habitants du peuple de Tlaax doivent subir une épreuve pour vérifier s'ils sont aptes à exister. Les aventuriers qui tenteront de changer ce destin seront éliminés par le destin lui-même. Si les aventuriers disent qu'ils doivent récupérer le Globe de Puissance, ils diront qu'ils ne leur appartient pas de détenir un objet de cette puissance. Les Pyonics l'ont utilisé et ont provoqué la désolation avant qu'on ne leur enlève. Si les aventuriers demandent que le Globe fasse repartir le VARGA, les gardiens accepteront de les faire repartir étant donné qu'ils sont un élément intrus dans la destinée du plan de Tlaax. Il activera alors le Globe de puissance et ils verront alors un nuage où apparaîtra l'image du Varga qui sort de la lave. Il leur dira qu'ils n'ont pas beaucoup de temps.

Évidemment, ce n'est qu'une illusion mais si les aventuriers y croient et retournent au Varga pour découvrir qu'il ne s'est rien passé, le Gardien profitera de ce temps pour animer 3 Zombies pyonics couchés dans la salle d'à côté (18).

Si les aventuriers décident d'attaquer le Gardien, les deux pyonics attaqueront sans attendre et le gardien utilisera son pouvoir. Les 6 gardiens attaqueront. À chaque round, l'esprit du gardien se déplacera dans le corps d'un des 5 faux-gardiens qui, si possible, ne sera pas en cours de combat.

Les faux gardiens :

Les faux gardiens sont cinq mais ne sont jamais les mêmes. Lorsque l'esprit de Xion, le vrai gardien, se déplace dans leur esprit, ce faux gardien devient le vrai gardien. Les caractéristiques des 5 faux gardiens sont toutes identiques :

Faux gardiens

FOR 10 **CON** 10 **TAI** 14 **INT** 20 **POU** 20 **DEX** 16 **CHA** 15 **PDV** 13
Armure : Aucune
Attaques : Épée large 55% 1D8+1 60%

Le gardien :

Le Gardien se nomme Xion et est un être qui fut jadis d'une puissance phénoménale dans son propre monde, Xiannis. Un jour, il fut capturé par les héros de son peuple et en punition pour ses crimes, fut exilé dans le monde des Pyonics. Se cachant, il observa les Pyonics et découvrit rapidement la source de leur immense pouvoir, le Globe de Puissance. Il déjoua la surveillance, quelque peu négligente due au fait que les Pyonics ne pouvaient imaginer que l'on pouvait voler leur globe. En possession du Globe de Puissance, le pouvoir de Xion était beaucoup plus redoutable que la puissance collective des Pyonics. En possession du Globe de Puissance, il s'enfuit dans une Caverne qu'il nomma "la Caverne Sacrée". Là, il établit ses quartiers. De nombreux héros Pyonics entrèrent malgré les interdictions de Xion qui s'était proclamé roi du plan de Tlaaxx et qui avait opprimé le peuple en lui volant la source de son pouvoir. Ces mêmes héros Pyonics sont maintenant ses gardes, leur esprit ayant été enlevé par le globe. Le vrai gardien possède une armure magique bloquant 75 points de dommages mais elle s'effrite de 1 point pour chaque point de dommage bloqué. Un coup critique ne la traverse pas, à moins que les doubles dommages enlèvent les derniers points restants de l'armure. Cette armure se déplace avec lui . Son pouvoir magique lui permet aussi d'ajouter 1D6 points de dommages lorsqu'il attaque un personnage. Ayant à maintenir 2 Pyonics et 5 faux-gardiens en plus de son armure et du sort sur son arme, il n'a pas le temps de lancer d'autres sorts.

Le globe

Le Globe est protégé par un sort de protection de FOR 30 qui repoussera tout intrus. Si repoussé, cet intrus sera projeté à une distance en mètres égale à la différence des forces. Lorsque Xion sera tué, la protection disparaîtra. Le globe est chaud au toucher. Il est incassable et inaltérable. Il possède de nombreux pouvoirs mais seuls les Pyonics savent s'en servir. Il est gros comme un oeuf d'autruche.

Cérémonie du relèvement

Lorsque les personnages auront retrouvé le globe, la cérémonie consistant à relever le Varga commencera. Cette cérémonie brassant le Varga engendrera du même coup l'activation de l'ordinateur qui effectuera un passage vers une autre dimension. Encore une fois, les personnages quii ne réussiront par un jet en Équilibre perdront 1D4 points de vie.

Partie VI : La dimension X

Ce qui est visible

La Dimension X ressemble à un lieu où l'horreur domine. C'est un monde de ténèbres car le ciel est complètement noir. La seule lumière provient du sol très ferme qui irradie une lumière vert pâle. Par ailleurs, ce sol est complètement lisse et quelque peu gluant, un peu comme une ventouse. Il n'y a aucune végétation mais les monstres qui habitent ce plan ne semblent pas s'en préoccuper.

Ce qui est réellement

Le sol de la Dimension X est constitué par la peau d'une "chose" gigantesque qui n'apprécie pas être dérangée. Lorsque quelque chose la dérange, elle libère des monstres chargés d'éliminer l'élément parasitaire. Ces monstres, semblant faire partie de la chose, se libèrent du corps pour aller éliminer les intrus. Une dizaine de bombes nucléaires seraient nécessaires pour ne serait-ce qu'égratigner la chose. Les aventuriers vont devoir espérer que le Varga se remette en marche.

1. Le Varga

Le Varga se trouve sur une petite côte à pente douce.

2. Les prisonniers de la Dimension X, leur camp

Ces prisonniers sont presque morts. Depuis longtemps, ils ne voient plus le temps passer et ne savent pas qu'elle date il est. Sur la défensive depuis longtemps, ils ne font plus confiance à personne.

N'ayant rien à manger, les scientifiques n'ont eu d'autres choix que de manger ce qui restait des monstres abattus. Malheureusement, certaines "viandes" se sont avérées nocives et quelques-uns en sont morts. Au moment de l'arrivée des aventuriers, une partie de la population a pris le pouvoir et a décrété le cannibalisme. Chaque "jour", une personne est désignée pour être mangée par ses congénères. Plusieurs personnes ont tenté de se rebeller mais comme ils ne possédaient pas les armes, ils ont été dévorés. Il ne reste plus que 9 membres sur les 22 qui avaient établi le camp. Chacun d'eux se méfie des autres mais ils savent qu'ils doivent rester ensemble pour survivre ne serait-ce que quelque temps de plus. Six d'entre eux sont armés d'un laser et les trois autres sont les prochains à passer. Ils sont attachés à des piquets. Le camp est discernable par un jet réussi en Voir. Parler avec les gens du camp ne sera pas chose facile si les aventuriers ne disent pas que le Varga est revenu.

3. Le trou des monstres

C'est de là que sortent les monstres du corps de la créature.

L'arrivée dans la dimension X

À peine sortis du plan de lave des Pyonics, les personnages pourront s'apercevoir par l'écran central de l'ordinateur qu'ils se trouvent dans un nouvel environnement très étrange. Le ciel est noir et le sol irradie d'une lumière verte. Si questionné, l'ordinateur dira qu'ils se trouvent sur la Dimension X. Si Caro est toujours vivante, elle se mettra à vieillir de 3 mois par heure où les aventuriers resteront sur ce plan. Il sera donc important de trouver une solution à partir de ce plan et le seul moyen de réparer, c'est de faire appel à l'équipage...

De son côté, l'ordinateur signalera des présences humaines non loin du Varga. Lorsque vos aventuriers réussiront à retrouver les membres de l'équipage, ceux-ci seront d'abord méfiants mais ils veulent à tout prix quitter cette dimension. Ils seront prêts à suivre les aventuriers puisqu'ils n'ont de toute façon rien à perdre.

Les réparations du Varga prendront près de 48 heures si tous les membres d'équipage qui restent travaillent avec seulement 3 heures de repos. Quant aux aventuriers, ils devront s'occuper des éventuels monstres qui pourront arriver. Ils peuvent décider de rester à l'intérieur du Varga mais les monstres défonceront éventuellement les portes du Varga. Il vaut donc mieux les abattre un par un plutôt que de les voir tous entrer en même temps.

Partie VII : Retour dans le Juras

S'apercevant que leur monde n'existe plus, les habitants du Varga décideront de tout faire sauter le vaisseau mais sans avertir les aventuriers de leurs intentions. Ils demanderont aux personnages d'aller voir leurs supérieurs pour savoir s'ils veulent les accepter. Aucun d'entre eux ne voudra venir avec les personnages. Ils tenteront de garder Carolyne avec eux. Celle-ci pouvant être gardée prisonnière par les autorités du lieu où se rendent les personnages, cela pourrait lui causer un traumatisme. Ils laisseront un message sur hologramme. Si un personnage décide de rester en attendant que ses compagnons aillent chercher dans le Juras, l'équipage du Varga ira dans la salle des armes et s'équipera en paralysateurs. Ces paralysateurs, s'ils atteignent leur cible, paralysent leur victime (si elle est humaine) à moins que celle-ci ne réussisse un jet de CON vs la puissance (20) du paralysateur. L'effet paralysant dure 30 - CON heures (minimum de 1 heures). L'équipage du Varga ne voudra faire de mal à aucun des aventuriers et tentera de les paralyser. Le personnage paralysé sera amené à deux kilomètres et on lui laissera un hologramme. L'explosion produite détruira une vaste partie de la forêt du Juras et un champignon nucléaire sera visible à des kilomètres. En moins de 2 minutes, le nuage changera de couleur et deviendra bleuté pour ensuite disparaître comme s'il n'avait jamais existé. Une armée sera envoyée pour voir ce qui se passe. Elle rencontrera les aventuriers en chemin. Si les aventuriers décident de retourner immédiatement, ils s'apercevront rapidement que tout a été dévasté dans un diamètre de 1 kilomètre autour de l'endroit où se trouvait le Varga. Un jet réussi en Chimie ou en Connaissance du Monde Ancien fera prendre conscience aux aventuriers qu'une explosion nucléaire fait des dommages sur beaucoup plus de distance. Pourtant ce n'est pas le cas. L'hypothèse la plus probable est que dans l'explosion du Varga, le générateur qui permettait le voyage dans les dimensions a généré une sorte de "trou dimensionnel" et a emporté toute l'explosion dans un autre univers mais cela est une autre histoire. Sur le chemin pris par les aventuriers pour quitter le Varga, les survivants du Troisième Millénaire ont laissé un hologramme. Tout l'équipage est rassemblé et le dirigeant prend la parole.

"Malgré votre bon accueil, nous sommes obligés de partir. Nous ne sommes que des étrangers et comme notre monde connu n'existe plus, nous préférons disparaître, notre destin n'étant plus ici. Ayant peur que le Varga ne tombe entre de mauvaises mains, nous avons décidé de nous autodétruire avec lui. Vous nous avez sauvé de la Dimension X qui nous avait poussé au plus bas des limites de la survie, c'est-à-dire le cannibalisme. Nous sommes peut-être également porteurs de virus. Qui sait ? Au moment où vous entendrez ce message, le Varga aura explosé. Pour éviter les radiations nucléaires importantes, le Varga aura commencé à changer de dimension au même moment. Nous ne pouvons consciemment faire courir de risques à votre monde pour le simple plaisir de pouvoir y rester. Sachez seulement que nous aurions aimé rester avec vous, nos sauveurs. "